

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #203
Play manía
Canarias 3,14€ • Portugal 2,99€
GUÍA COMPLETA
MGSV
THE PHANTOM PAIN
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
Play
THE PHANTOM PAIN
¡La vuelta al cole!
20 JUEGOS
que no debes perderte este curso
Análisis
PES 2016
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
UNTIL DAWN
MAD MAX
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
¡EL MEJOR SIMULADOR DE LA HISTORIA!
NBA 2K16
Un juego a la altura de las estrellas de la ÑBA
REPORTAJE
HIDEO KOJIMA
Descubre la historia del auténtico Big Boss
REPORTAJE
EL PRECIO DEL ÉXITO
Juegos que salieron muy caros



ORGANIZA:







Abierto al Público: de 10 a 20h. **1 de octubre, sólo profesionales y entradas V.I.P.**

#weaRe gameRs

TE ESPERAMOS EN LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO

PROMUEVE:



COLABORA:



Entradas a la venta en: **www.madridgamesweek.com**
Taquillas de Feria de Madrid durante los días del evento
y tiendas **GAME**

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Yo sí que he vivido ¿y tú?

¿Dónde estabas tú hace 20 años? Yo ya andaba por aquí, escribiendo sobre videojuegos y esas cosas, aunque Playmanía aún no existía. Por estas fechas hace 20 años estaba totalmente volcada en una consola nueva, que ya llevaba casi un año a la venta en Japón y que estaba a punto de aterrizar en España. Concretamente se pondría a la venta el 29 de septiembre de 1995. Sí, en estos días de hace 20 años estaba descubriendo cómo era finalmente la versión europea de PlayStation y preparaba un reportaje para Hobby Consolas de una máquina que llegaba con la ambiciosa intención de robarles parte del pastel a las poderosas Sega y Nintendo. Algo que no era ni muchísimo menos fácil...

Sony no fue la primera que lo había intentado. Atari probó suerte con Lynx (una alucinante portátil que no duró un suspiro) y con Jaguar (que en teoría era más potente que PlayStation: 64 bits). También andaba por allí NEC con tu Turbografx (PC Engine en Japón) y Panasonic quiso demostrar que no era menos que Sony con su 3DO. Y no hablemos de Phillips y su CD-i (ahora que lo pienso, si hubieran puesto la "i" delante...). Ninguna se comió un colín y en plena convulsión del sector (que andaba por ahí viendo a ver qué hacía con el CD y su enorme capacidad) apareció Sony, la de los vídeocassettes y las televisiones, dispuesta a revolucionar la industria del videojuego, como ya había hecho con la de la música lanzando el Walkman (el antecesor de los MP3, iPods y familia, sólo que con cassette, pilas y más grande).

Desde el primer minuto se vio que PlayStation no iba a ser un proyecto fallido. El nombre era una declaración de intenciones: una máquina para jugar, sin meterse en los fregados del multimedia que parecían ser la panacea del momento. En lugar de llenar los CD con intros cutres de imagen real y de escenas interactivas y vacías, los abarrotó de esos polígonos que los jugadores mirábamos con envidia en los salones recreativos. Y se aseguró un catálogo competitivo en todos los territorios, poniéndonos los ojos redondos con juegos de coches imposibles en Super Nintendo y Megadrive, entornos tridimensionales de ensueño, plataformas como nunca las habíamos saltado, aventuras nuevas, juegos de rol con melodías orquestales... Los jugadores de todo el mundo respondieron con entusiasmo y en buena parte arrastrados por agresivas campañas de publicidad, innovadoras y diferentes, extrañas y cautivadoras... PlayStation triunfó en todo el mundo, pero especialmente en España, uno de los países con mayor penetración de la marca (con mucha "culpa" del equipo de Sony España). Parece mentira que hayan pasado 20 años. Han sido 20 años tan emocionantes, tan sorprendentes, tan mágicos, que creo que es insuficiente felicitar a PlayStation por su cumpleaños: debemos felicitarnos a nosotros mismos por haberlos disfrutado. Yo sí que puedo decir que he vivido...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a cumplir unas cuantas promesas, cubrir la Gamescom de Colonia e irnos de vacaciones. ¿Os parece poco?



Clara se sometió al "índice *Until Dawn*", una máquina que Sony instaló para saber cuánto miedo éramos capaces de soportar...



Pablo Uchida, el ilustrador que creó la imagen de nuestra portada 200, quería una revista y se la enviamos: aquí la enseña.



Sonia lleva todo el verano reconcomiéndose por este error que os habéis esforzado en recordarnos vía Twitter. Eso le pasa por tener tanta prisa por irse a la playa...

Lo que nos habéis dicho...

Acaparador



@luis_nyk
@revisplaymania Madre mía, qué mes... *Until Dawn, MGS V, Mad Max, NBA 2K16, PES/FIFA*. Me voy a arruinar...

¡Acierto!



@CristinaPrez2
Creo que me voy a dejar de mierdas y me voy a hacer la suscripción a @revisplaymania así no muevo el culo hasta el kiosko.

Fans de *Tales of*



@Abstru
Voy a tener que empezar a seguir a @ThaisValdivia solo por este artículo. Fans de *Tales* unidos

Ansiosos



@Hazeled_1
@revisplaymania ¿Ya hay portada del número 203? ¿Llevará la guía de MGSV?

Impresionables



@Mr_Mocos_
Pasan los días y sigo en shock con *The Phantom Pain*. ¿10/10? 1000/10 diría yo.

Los buenos tiempos...



@Rascamel_OGT
@revisplaymania Esta guía hizo que lograse el título Big Boss... Ojalá salga otra así para *TPP*, con Gertru incluida.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #203





NOVEDAD

PÁGINA 36

MGS V The Phantom Pain

The Phantom Pain es todo lo que esperábamos y más. Aquí tenéis nuestro análisis... y una guía para guardar en la caja del juego. Además, la historia de Kojima.



REPORTAJE

PÁGINA 24

¡La vuelta al cole! Los 20 mejores juegos hasta fin de año, para que no se te escape ninguno.



REPORTAJE

PÁGINA 68

Los juegos más caros de la historia. Hay juegos que han costado millonadas... ¿mereció la pena?

REPORTAJE

PÁGINA 20

EN PORTADA NBA 2K16

Ya hemos jugado con la versión de este año del simulador de 2K Sports y os adelantamos que merece la pena.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 14 DE SEPTIEMBRE AL 16 DE OCTUBRE

Por si no habéis tenido bastante con juegos como *MGSV: The Phantom Pain* o *Until Dawn*, aquí tenéis el desembarco de otoño: un montón de juegos para todos los gustos.

15 DE SEPTIEMBRE
- Castles (PSN) · PS4
- Destiny: El Rey de los Poseídos (Expansión) · PS4 / PS3

17 DE SEPTIEMBRE
- Pro Evolution Soccer 2016 · PS4 / PS3

22 DE SEPTIEMBRE
- Blood Bowl 2 · PS4
- SOMA (PSN) · PS4

24 DE SEPTIEMBRE
- FIFA 16 · PS4 / PS3

25 DE SEPTIEMBRE
- Grand Ages: Medieval · PS4
- Saint Seiya: Soldiers' Soul · PS4
- Skylanders SuperChargers · PS4 / PS3

29 DE SEPTIEMBRE
- NBA 2K16 · PS4

30 DE SEPTIEMBRE
- Journey Collector's Edition · PS4

1 DE OCTUBRE
- Madrid Games Week: · Evento

2 DE OCTUBRE
- Samurai Warriors 4-II · PS4 / PS3 / PS Vita
- Tony Hawk's Pro Skater 5 · PS4

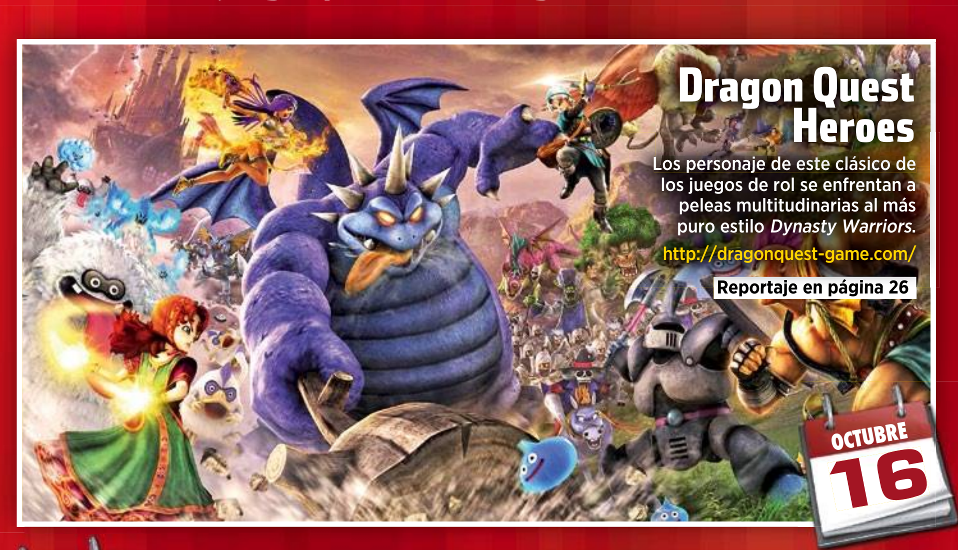
6 DE OCTUBRE
- Dengeki Bunko Fighting Climax · (PSN) · PS3 / PS Vita
- Rock Band 4 · PS4

7 DE OCTUBRE
- Uncharted: The Nathan Drake Collection · PS4

9 DE OCTUBRE
- Disgaea 5: Alliance of Vengeance · PS4
- Let's Sing 8 Versión Española · PS4
- Transformers: Devastation · PS4 / PS3

13 DE OCTUBRE
- The Talos Principle Deluxe Edition · PS4

16 DE OCTUBRE
- Dragon Quest Heroes: El infortunio del Árbol del Mundo y la raíz del mal · PS4
- Tales of Zestiria · PS3



Dragon Quest Heroes

Los personaje de este clásico de los juegos de rol se enfrentan a peleas multitudinarias al más puro estilo *Dynasty Warriors*.

http://dragonquest-game.com/

Reportaje en página 26



Madrid Games Week 2015

La feria de videojuego más importante de nuestro país está a la vuelta de la esquina. ¡Nos vemos en Madrid!

www.madridgamesweek.com/

NBA 2K16

Un juegazo que no querrás perderte. El mejor juego deportivo de PS4.

www.2k.com/games/nba-2k16

Reportaje en página 20

PES 2016

Konami se ha puesto las pilas para que su clásico *PES* recupere los títulos perdidos.

https://pes.konami.com/es/pes2016/

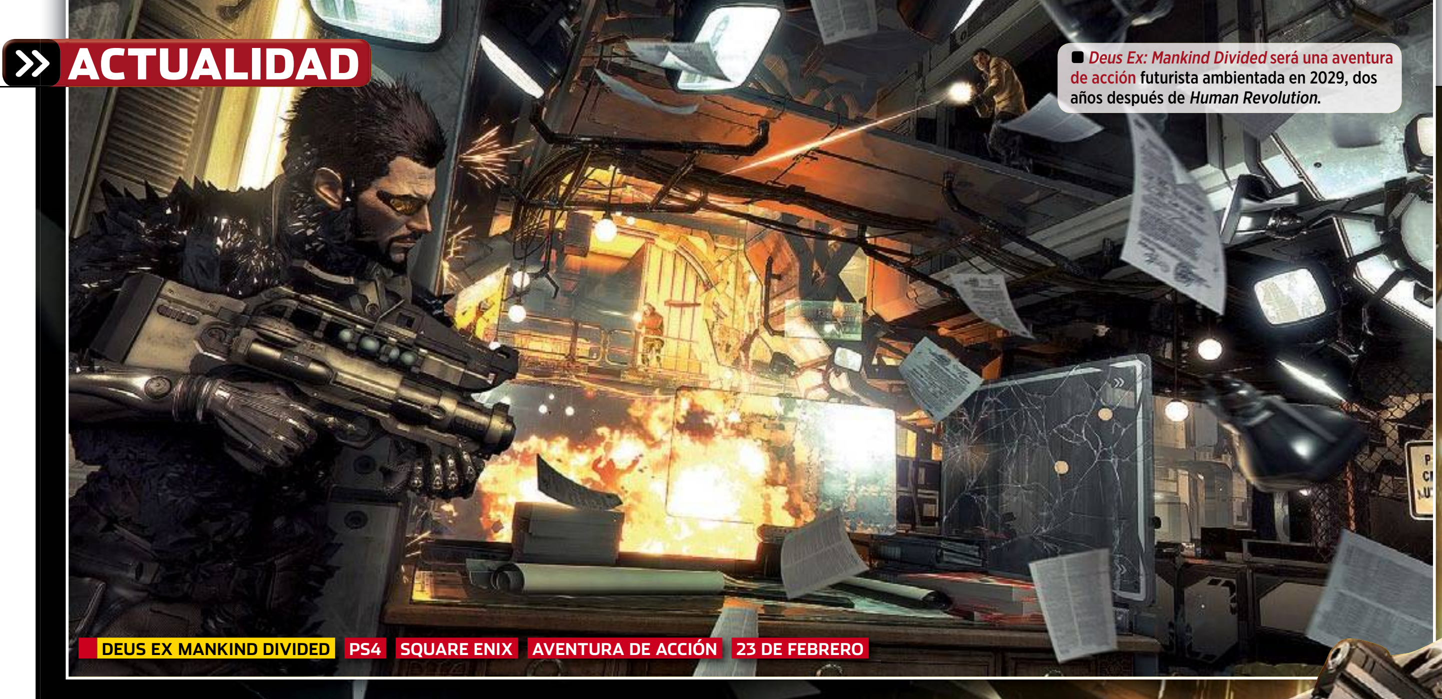
Análisis en página 40

FIFA 16

EA Sports ha apostado por mejorar el juego del año pasado. ¿Será suficiente?

https://www.easports.com

Reportaje en página 24



Deus Ex: Mankind Divided será una aventura de acción futurista ambientada en 2029, dos años después de *Human Revolution.*

DEUS EX MANKIND DIVIDED | PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 23 DE FEBRERO

¿Sueña PS4 con implantes cibernéticos?

DEUS EX SALTA A PS4 CON OTRA **FUTURISTA AVENTURA** QUE NOS DEJARÁ SIN ALIENTO

Si después de *Deus Ex: Human Divided* y su DLC *El Eslabón Perdido* te quedaste con ganas de seguir explorando este distópico futuro cercano en el que los seres humanos pueden "mejorar" mediante los implantes cibernéticos, estás de enhorabuena. El próximo 23 de febrero llegará a las tiendas *Deus Ex: Mankind Divided*, su secuela directa que promete dejar en pañales todo lo que vimos en PS3.

Ambientado en el año 2029 (dos años después de los sucesos acaecidos en el anterior), el protagonista de *Mankind Divided* volverá a ser Adam Jensen, ex agente de seguridad y ahora miembro especial del Task Force 29, que deberá moverse por un mundo en el que los "aumentados" (es decir, los humanos que llevan implantes tecnológicos) han sido marginados del resto de la sociedad. Según la misión tendremos que actuar como agentes dobles, evitando altercados entre humanos y aumentados y procurando no quebrantar este frágil equilibrio, que se verá seriamente amenazado por una serie de oscuros acontecimientos que deberemos investigar. Al igual que en *Human Divided* , la acción transcurrirá bajo una vista subjetiva como si fuera un shoot'em up, pasando a tercera persona de forma automática en momentos puntuales, como remates o en coberturas. La acción y el sigilo se darán la mano y tendremos libertad absoluta para elegir una u otra vía durante las misiones (o una mezcla de ambas), hasta tal punto que incluso será posible vencer a los jefes finales sin disparar (con "el poder de la palabra"). Esta es una de las novedades de esta entrega que más nos ha llamado la atención. Pero si preferimos los tiroteos, Adam manejará un potente arsenal y distintos aumentos a los que accederemos de forma progresiva, como señuelos, cuchillas u opciones más "físicas". Por supuesto, podremos evolucionar a Adam como queramos en función de nuestra forma de jugar. Y ya está confirmado que no habrá multijugador.



Podremos optar por la infiltración o por la acción pura. Será posible acabar con los jefes finales sin pegar un solo tiro.



Habrá multitud de implantes para mejorar a Jensen. Elígelos en función de tu forma de jugar.



EL TERMÓMETRO



UNA EDICIÓN ESPECIAL "AUMENTADA" CON EXTRAS

La edición coleccionista de *Deus Ex: Mankind Divided* ya se puede reservar en todas las tiendas adscritas a la promoción. Además de incluir todos los contenidos del juego y recompensas de los incentivos de reserva, dicha edición incluirá un espectacular libro de ilustraciones de 48 páginas y una figura de Adam Jensen de 23 centímetros. Y todo "envuelto" en una preciosa caja metálica en edición limitada.

Adam Jensen deberá moverse en un mundo en el que los humanos con implantes cibernéticos han sido marginados del resto de la sociedad.

DEMD usará una vista subjetiva, que cambiará a tercera persona en ciertas situaciones como remates o coberturas.

SUBEN

LAS EXCELENTES VENTAS DE *GTA V*

Salió en PS3 en septiembre de 2013 y gracias a su posterior salida en PS4 y a GTA Online sigue de actualidad. ¡Ya ha vendido 54 millones en todo el mundo!

LOS DESCARGABLES CON "EDICIÓN FÍSICA"

Una tendencia que va en aumento son los juegos descargables que después son lanzados en formato físico. ¿Los últimos? *Ether One, Brothers*... a los que se sumarán *Shovel Knight, Resident Evil Origins Collection*... ¿Cómo los preferís?

SONY EN LA PRÓXIMA MADRID GAMES WEEK

Sony va a tirar la casa por la ventana en la próxima MGW con un stand de 3.000 m^2 en el que estarán los mejores juegos, Project Morpheus, un museo "jugable" que repasará los 20 años de PlayStation, finales presenciales de la Liga Oficial PlayStation... ¡No te lo pierdas!

BAJAN

LAS CONVERSIONES "FLOJAS" A PS VITA

Últimamente a PS Vita sólo nos llegan "japonesadas", juegos infantiles y propuestas "indie" de muy diversa condición. Y para una vez que nos llega un juego "grande" como es *Resident Evil Revelations 2*, la conversión no está a la altura. Pasó también con *Borderlands 2*. ¡Hay que cuidarlas más!

LA LLEGADA A OCCIDENTE DE *YAKUZA 5*

Lo esperábamos para este verano, luego dijeron otoño y ahora nos enteramos vía Sega de que no podremos descargar *Yakuza 5* en la Store europea hasta finales de año. Salió en Japón en diciembre de 2012, ¡Nos llega con tres años de retraso!

REMASTERIZACIONES DE ESCASA CALIDAD

Las remasterizaciones de los dos *Prototype* para PS4 no sólo no aportan nada significativo con respecto a los originales sino que además... ¡se mueven peor! Es inaceptable que nos hagan "pasar por caja" con estas remasterizaciones tan poco cuidadas.



Zombi nos propone sobrevivir en un Londres repleto de zombis bajo una vista en primera persona.

Al morir comenzamos con otro superviviente y habrá que ir a buscar la mochila.

Play ¡Nuevos datos!

Es una adaptación a PS4 de *Zombi U*, que salió hace tres años en el estreno de Wii U.

Zombi vuelve a la vida en PS4

ZOMBI | PS4 | UBISOFT | YA DISPONIBLE

Zombi U fue uno de los juegos que abanderó el lanzamiento de Wii U, presumiendo de sacar partido a su peculiar gamepad con una aventura adulta y con mucho gore, que nos invitaba a sobrevivir a un apocalipsis zombi en pleno Londres. Pues bien, Ubisoft ha adaptado *Zombi U* a PS4, conservando el terror y el enfoque de la supervivencia del original, sin que echemos de menos el mando de Wii U. El planteamiento es el de una aventura en primera persona, sólo que aquí lo que manda es la supervivencia. Es decir, tenemos una mochila con espacio limitado, no recuperamos salud de manera automática y los sustos están a la orden del día. Además, cuando nuestro personaje muere es para siempre. Seguiremos jugando con otro superviviente y, si queremos recuperar nuestras cosas, habrá que buscar el cadáver para recoger la mochila... Un desarrollo atractivo que pierde fuelle por culpa de un apartado gráfico muy justito (el original salió hace tres años y en una consola menos potente que PS4) . Eso sí, si te gusta la supervivencia zombi seguro que lo disfrutas. Ya está disponible en PS Store por 19,99 euros.



Las estradas para MGW 2015 ya están a la venta. Y nosotros os estamos preparando un montón de sorpresas en nuestro stand.

MADRID GAMES WEEK | FERIA DE VIDEOJUEGOS | DEL 1 AL 4 DE OCTUBRE

Ven a conocernos a Madrid Games Week

Del 1 al 4 de octubre se celebra en IFEMA, en Madrid, la feria de videojuego más importante de España, donde podremos probar las últimas novedades y juegos y tecnología que aún no está en el mercado (como Project Morpheus). Además, habrá concursos, conferencias, mesas redondas... Las entradas ya están a la venta en GAME al precio de 12 euros. Este año también se puede comprar por 24 € una entrada para el jueves, el día reservado a profesionales. Por supuesto, nosotros estaremos allí. Contaremos con un stand propio donde podréis conseguir revistas de Axel Springer y podréis conocer a los miembros de las redacciones, así como muchas sorpresas más: regalos, experiencias, concursos de cosplay... Este año, y sólo en nuestro stand, podréis conseguir una edición coleccionista del número 1 de Hobby Consolas. Para estar al tanto de las novedades visita Hobbyconsolas.com

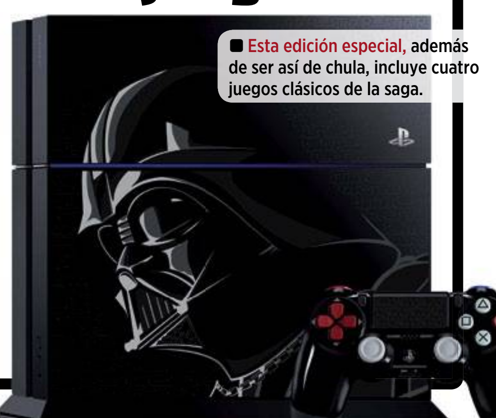


También organizaremos el clásico concurso de Cosplay. Para apuntaros, visitad hobbyconsolas.com

PS4 EDICIÓN STAR WARS | SONY | 17 DE NOVIEMBRE | PRECIO SIN CONFIRMAR

Una edición con mucha Fuerza y mucho juego

Si aún no tienes PS4, el próximo 17 noviembre podrás hacerte con este pack que incluye una PS4 de 1 TB y un DS4 inspirados en Darth Vader y un código para descargar cuatro clásicos de Star Wars: *Super Star Wars, Racer Revenge, Jedi Starfighter y Bounty Hunter*, remasterizados para PS4. También se lanzará un pack con la consola estándar y *Star Wars Battlefront*. No se han desvelado precios.



Esta edición especial, además de ser así de chula, incluye cuatro juegos clásicos de la saga.









Con Kenshin podemos publicar vídeos ~~en Youtube~~ y en Twitter. Basta con vincular la cuenta.

KENSHIN | FIRMWARE | PS4 | PRÓXIMAMENTE

Kenshin: así será el nuevo software de PS4

Sony se preparara para lanzar Kenshin, la actualización 3.0 del software de PS4, que llegará cargada de funciones sociales, como las Comunidades, que nos permitirán crear o unirnos a páginas de perfil de comunidades, con su propio Muro, al estilo Facebook. Kenshin también introducirá nuevos servicios relativos al botón SHARE, como compartir vídeos de 10 segundos directamente en Twitter o retransmitir vídeos en directo y en alta calidad en YouTube Live. Incluso podremos pedir a un amigo que esté jugando que nos permita ver su partida.

Con el lanzamiento de Eventos será más fácil ver o participar en eventos con otros jugadores, que serán muy accesibles desde los menús "Mis eventos" y "Eventos destacados" y de los que recibiremos notificaciones tanto en PS4 como a través de la PlayStation App (y podremos compartir eventos en Facebook o Twitter con SHARE). Otra característica destacada de Kenshin será la ampliación del almacenamiento online (para miembros de PS Plus), que pasa de 1 a 10 GB... La lista de novedades es más larga y pronto os las contaremos con más detalle.



Podremos crear y unirnos a Comunidades. Tendrán su propio muro, página de miembros...



Con la opción Popular podremos localizar el contenidos más vistos compartidos con Share.

EN POCAS PALABRAS

REMASTERIZACIÓN

DISFRUTA DE *RISEN 3* EN PS4

Ya está disponible por **39,99 euros** ***Risen 3: Titan Lords Enhanced Edition***. El original salió en PS3 el año pasado y ahora nos llega a **PS4** esta **edición remasterizada con todos los DLC** y un apartado gráfico superior (equiparable a la versión de PC del juego en Ultra). Una gran ocasión para recuperarlo.

YA A LA VENTA

EL RUGBY LLEGA A PLAYSTATION

Desde el 4 de septiembre podemos comprar en las tiendas **el juego oficial de mundial de Rugby**, desarrollado por HB Studios y editado por **BadLand Games** en nuestro país. ***Rugby World Cup 2015*** es un simulador cargado de opciones que nos permite ponernos a los mandos de 20 selecciones nacionales con un control asequible, pero lleno de posibilidades. Está disponible para **PS4, PS3 y PS Vita.**



ANUNCIO

PILOTA, PILOTA Y... ¡PILOTA!

Ésta es la propuesta de ***Drive! Drive! Drive!*** un alocado juego de carreras del **estudio "indie" Different Cloth**. ¿Cómo? ¿Que no es original? Sí que lo es, ya que tendremos que **correr varias carreras en distintos circuitos... ia la vez!** Una locura que disfrutaremos en **PS4 y PS Vita en 2016.**

ANUNCIO

UN LEGO QUE NO VEREMOS AQUÍ

Algunos nos habéis preguntado por el lanzamiento de ***LEGO Dimensions*** en España. Pues este juego que utiliza un portal hecho de piezas y **figuras de LEGO al estilo** ***Disney Infinity*** o *Skylanders* no saldrá aquí... **Warner nunca dijo que fuese a lanzarlo en España.**



LANZAMIENTO

LA HISTORIA DE *MINECRAFT*

Telltale Games, famosa por sus adaptaciones de grandes licencias, tiene previsto lanzar este otoño el primer episodio de ***Minecraft: Story Mode***, una aventura gráfica basada en el universo *Minecraft*. Aunque aún no sabemos la fecha exacta, es muy posible que esté disponible **en PS Store a finales de octubre.**

RECOPILATORIO

LOS ORÍGENES DEL TERROR

El **22 de enero de 2016** los fans de la saga *Resident Evil* tienen una cita con ***RE Origin Collection***, un recopilatorio que incluirá tanto ***Resident Evil 0 HD*** (la remasterización de la precuela de la saga lanzada en 2002 para Game Cube), como el reciente ***Resident Evil HD***, remasterización del juego original.



EDICION ESPECIAL

UNCHARTED 4, EL 18 DE MARZO

Sony anuncia que *Uncharted 4* estará disponible el **18 de marzo**. Llegará con una **edición especial** (con caja metálica, libro de arte...) y otra **coleccionista**, con una **figura premium de 12 pulgadas de Nathan Drake,** entre otros contenidos. ¡Corred a reservarlas!

PELÍCULA

FASSBENDER YA ES ASSASSIN

Ya tenemos la primera imagen oficial de **Michael Fassbender** en la peli de "Assassini's Creed". Interpretará a **Callum Lynch**, un asesino del presente que usa el **Animus** para revivir las memorias genéticas de Aguilar, un ancestro del **siglo XV que combatió en España** contra la Santa Inquisición. Su **estreno** está fijado para el **21 de diciembre de 2016.**



¡VENTE A CELEBRAR EL 20 ANIVERSARIO PLAYSTATION!

El 29 de septiembre se cumple el 20 aniversario del lanzamiento de PlayStation en nuestro país y Sony Computer Entertainment España quiere celebrarlo por todo lo alto en el transcurso de MGW, aprovechando que las fechas son tan próximas. Sony CE España tiene intención de repasar la historia de PlayStation a lo largo de estos 20 años en un espacio dedicado a todas las consolas de la marca, a modo de museo. Los nostálgicos no os los podéis perder: podremos incluso jugar con PSone, PS2 y PS3. Y lo que seáis nuevos en esto de "darle a la play" tampoco. Nosotros desde luego, no pensamos faltar.

LOS FINALISTAS DE LOS PREMIOS PLAYSTATION

Como el año pasado, PlayStation España va a reservar un espacio para mostrar al público los proyectos más atractivos de todos los presentados por los participantes en la II Edición de los Premios PlayStation (el año pasado se llamaron PlayStation Awards). Como ya sabéis, con estos premios Sony Computer Entertainment España busca jóvenes talentos nacionales que desarrollen juegos para plataformas PlayStation. El año pasado, los asistentes a MGW pudimos votar por nuestros favoritos y de esa votación salieron los 12 finalistas. El ganador de 2014 fue Animatoon Studio que mostrará en la feria su juego casi terminado: *Dogchild.*



Los Premios PlayStation tuvieron el año pasado un espacio muy especial donde pudimos ver los juegos seleccionado y votar a nuestros favoritos.

DEL 1 AL 4 DE OCTUBRE TIENES UNA CITA EN **MADRID GAMES WEEK**

PlayStation va a por

Si te gustan los videojuegos tienes que asistir a MGW, la feria de videojuegos más importante de nuestro país, en la que PlayStation va a dar este año el Do de pecho.

Ya estamos acostumbrados a que el stand de PlayStation sea el más grande de la feria y también estamos acostumbrados a que nos sorprenda con espacios exclusivos, alucinantes presentaciones y muchos, muchísimos puestos de juego. Pues en la Madrid Games Week de este año, la presencia de PlayStation va a ser aún más espectacular. Un stand de 3.000 metros cuadrados con juegos que nunca se han visto en España y un montón de sorpresas. Como sabéis, MGW es la feria de videojuegos más importante de nuestro país, donde además de verse juegazos, se celebran conferencias, mesas redondas, hay espacio para pequeños desarrolladores nacionales y se suceden eventos de todo tipo. Eso sí, el stand de PlayStation suele sobresalir sobre el resto, tanto por su tamaño como por la cantidad de juegos mostrados. Y este año van a echar el resto, con un montón de sorpresas. Van a darlo todo para celebrar el 20 aniversario del lanzamiento de la primera PlayStation en nuestro país, nos permitirán vivir en directo las finales de la Liga PlayStation, podremos probar la realidad con Project Morpheus, vivir la experiencia *Uncharted 4*... ¡Si hasta tendrá una zona de relax para los miembros de PlayStation Pus! Recordad: del 1 al 4 de octubre, tenemos una cita en el Pabellón 10 de IFEMA (Madrid). ¡Las entradas ya están a la venta!



Si te pasas por stand de PlayStation en MGW podrás ver *Uncharted 4* y robar qué la remasterización de la saga.

¡VIVE LA EXPERIENCIA *UNCHARTED*!

La aclamada saga *Uncharted*, tendrá su propio espacio en el stand de PlayStation. Un punto de encuentro, donde los seguidores de Nathan Drake podremos disfrutar en primera persona de las aventuras de nuestro cazatesoros favorito. Podremos participar en actividades relacionadas con *Uncharted 4* y probar por primera vez *Uncharted: The Nathan Drake Collection*, la remasterización de las tres primeras aventuras de Drake. Si en PS3 ya resultaban espectaculares imaginaos con la potencia de PS4.

PREMIOS PlayStation



Dogchild fue el ganador de 2014 y este año podremos verlo casi terminado en MGW.







Los competiciones de la Liga Oficial PlayStation congregaron a un numeroso público durante la MGW de 2014.

VIVE LAS FINALES PRESENCIALES DE LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION

El año pasado PlayStation España aprovechó la Madrid Games Week para presentar nada menos que un plataforma de e-sports: la Liga Oicial PlayStation (una iniciativa propia que no existe en otros países). El éxito de esta iniciativa ha sido enorme y este año se jugarán durante la feria las finales presenciales de todos los torneos de la tercera temporada. Además, habrá torneos abiertos para todos los asistente, gradas para asistir como público y se disputará el primer torneo DOJO *Street Fighter V*. Podéis conseguir más información de todos los torneos en: www.ligaplaystation.es

¡NO TE LO PUEDES PERDER!

todas en la MADRID GAMES WEEK 2015

¡LA REALIDAD VIRTUAL!



Será la primera vez que se enseñe en España Project Morpheus, el dispositivo de realidad virtual que se ha desarrollado específicamente para PS4 y que se espera que esté disponible a principios de 2016. Este periférico nos permitirá disfrutar de experiencias inmersivas, en las que nos sentiremos como si realmente estuviéramos dentro de los juegos. No están confirmadas cuantas unidades habrá disponibles o qué juegos podrán probarse, pero sin duda es uno de los platos fuertes de la Madrid Games Week de este año. Otra razón más (quizá la más poderosa) para no perderse la feria y pasarse sin falta por el stand de PlayStation.



Project Morpheus es el dispositivo de realidad virtual desarrollado para PS4 y estará presente en Madrid Games Week.

PLAYSTATION PLUS TAMBIÉN ESTÁ DE CELEBRACIÓN

El servicio de suscripción PlayStation + también está de aniversario. A finales de junio se cumplieron los 5 años de su puesta en marcha y Sony Computer Entertainment España va a aprovechar para celebrarlo en la MGW 2015, con algunas interesantes sorpresas, que no se han hecho públicas. Sabemos que los miembros de PS Plus contarán con una serie de beneficios específicos dentro de la feria, así como una zona de relax.



Y POR SUPUESTO... ¡JUEGOS!

Dentro del enorme stand de PlayStation (recordad, 3.000 metros cuadrados), también encontraremos zonas temáticas donde podremos jugar, por ejemplo, a los mejores juegos deportivos (*NBA 2K16, WWE 2K16, PES16, FIFA 16*), la mejor acción (*Star Wars Battlefront, COD: Black Ops III, Destiny: El Rey de los Poseídos*) y juegos tan esperados como *Guitar Hero Live, Need for Speed, Street Fighter IV, Tomorrow Children, Fat Princess Adventures, Ratchet & Clank*... No faltarán lanzamientos recientes como *Disney Infinity 3.0* o *MGSV:The Phantom Pain.*

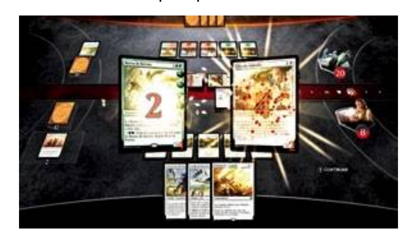
¿QUÉ PASA CON...?

... el "remake" de *Resident Evil 2* para PS4?

El mes pasado en esta misma columna os comentábamos que se rumoreaba que Capcom podría estar preparando un "remake" de su mítico *Resident Evil 2*. Pues ya ha sido confirmado por su productor, Yoshiaki Hirabyashi.

... la llegada de *Magic Duels: Orígenes* a PS4?

Y también el mes pasado, en esta sección, os anunciamos que el juego de cartas "free to play" *Magic Duels: Orígenes* ya estaba disponible para descargar en el Store. Pues bien, la versión PS4 no estará disponible hasta finales de año. Pedimos disculpas por el error



... la fecha de lanzamiento de *Final Fantasy XV*?

Square Enix ha confirmado que *Final Fantasy XV* estará disponible con seguridad a lo largo de 2016, sin especificar de momento mes de lanzamiento.

... el estreno de *Yakuza 5* en la Store europea?

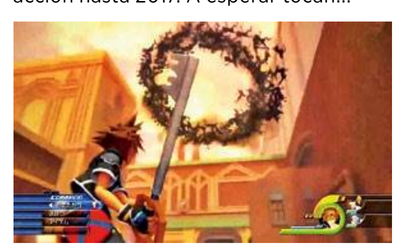
Aunque lo esperábamos este verano, según Sega, *Yakuza 5* no estará disponible para descargar aquí hasta finales de año. En Japón salió en diciembre de 2012...

... la llegada de *Homefront: The Revolution*?

Será en primavera de 2016 cuando podremos disfrutar de este juego de acción de abierto desarrollo.

... *Kingdom Hearts III*?

Los últimos rumores apuntan a que no veremos este esperado juego de rol de acción hasta 2017. A esperar tocan...





■ *Shovel Knight* es una aventura de plataformas y acción que homenajea con acierto a los clásicos de los 8 bits.

SHOVEL KNIGHT | PS4/PS3/PS VITA | YACHT GAMES/BADLAND | ACCIÓN | 16 DE OCTUBRE

El caballero de reluciente... pala

***Shovel Knight*, uno de los mejores descargables que hemos visto últimamente, volverá a lo grande con una cuidada edición física.**

Shovel Knight fue una de los sorpresas más destacadas en el panorama "indie" el año pasado, aunque a las consolas de Sony llegó con retraso (el pasado 23 de abril). Un título con mecánicas y gráficos de 8 bits y un diseño de niveles que nada tiene que envidiar a los grandes clásicos de aquella época. Protagonizado por un cornudo caballero armado con una pala multiusos, exploraremos multitud de niveles 3D repletos de enemigos y secretos en busca de nuestra compañera desaparecida (Shield Knight), y con el objetivo final de derrotar a una malvada hechicera. Y lo bueno es que podemos hacerlo en las tres consolas de Sony por el mismo precio, ya que recordemos que es "cross buy" y "cross save". Además, cada versión tiene funciones exclusivas (en PS Vita usa el panel trasero, en PS4 la barra luminosa del Dual Shock 4 cambia de color según la situación...). Y en todas ellas podremos medir nuestro acero (eemmm, de nuestra pala) con un viejo conocido por todos: el mismísimo Kratos de *God of War*. Pero la verdadera noticia es que, debido a su éxito, sus creadores van a sacarlo en formato físico para PS4 (en España lo lanzará Badland Games el 16 de octubre), con el juego en disco y un buen puñado de extras escoltándole: un CD con la banda sonora original, libro de arte, el primer DLC *Plague of Shadows* incluido en el disco (con una nueva aventura protagonizada por un nuevo personaje llamado Plague Knight que no es diestro con la pala pero sí en el uso de la alquimia) y todos los futuros DLC que se irán añadiendo a través de actualizaciones gratuitas. Es una oportunidad de oro para pillarlo si se te escapó cuando salió hace unos meses.



■ Su estética pixelada y desarrollo en 2D encantarán a los fans de lo retro. Los niveles están repletos de secretos y peligros.



■ Nuestro héroe lleva una brillante pala como arma que admite distintos usos. Y además, podremos mejorarla con poderes.

Otros descargables con edición física

No es lo habitual, pero a veces un juego descargable termina saliendo más tarde en formato físico. Normalmente este "relanzamiento" se debe a que el juego ha triunfado y suelen acompañarlo de distintos extras. Por desgracia, no todos llegan a salir aquí.



■ *Child of Light* fue un caso especial, ya que para PS4 y PS3 su edición especial tuvo póster, llavero, artbook... ¡pero el juego no venía en físico! En PS Vita sí salió después.



■ La edición física de *Ducktales* no llegó a salir en España... ni la del remake del primer *Resident Evil* (que sí salió en Japón con una edición especial muy molona). Toca importarlas...

LA EDICIÓN FÍSICA, DE LA MANO DE BADLAND GAMES

La edición física de *Shovel Knight* para PS4 saldrá el 16 de octubre, de la mano de Badland Games. Llegará con el juego y el primer DLC incluidos en el disco, un libro de arte, un CD con la BSO... Y todos los DLC que salgan en el futuro se irán añadiendo con actualizaciones gratuitas. Su precio recomendado es 25 euros.

El combate contra Kratos es exclusivo de Sony. Pero primero has de encontrarlo.

***Shovel Knight* salió el pasado 23 de abril en las tres consolas de Sony. En octubre volverá a ser lanzado en formato físico para PS4 con extras.**



Ether One, Stick it to the Man, Brothers son algunos de los ejemplos de juegos descargables que se están lanzando en físico. Meriediem tiene varios.



The Walking Dead y *The Wolf Among Us* son descargables en formato episódico que luego aparecen completos en disco cuando han salido todos los capítulos



Journey salió en PS3 (y en PS4 ahora también) en una edición en disco "enriquecida" con otros dos títulos: *flOw* y *Flower*. Por si el "paquete" se quedaba escaso...

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50 € » YA A LA VENTA

ANIMAL CROSSING VUELVE A NINTENDO 3DS

Dos son las grandes estrellas de este número. Por un lado, ***Animal Crossing Happy Home Designer:*** publican un reportaje sobre un título que te invitará a decorar los hogares de tus vecinos animales a partir de octubre. Y, por otro, ***Super Mario Maker:*** analizan el último bombazo de Wii U y te invitan a participar en dos **concursos** para ganar **gorras de Super Mario** y lotes de juegos ***Splatoon + Yoshi's Woolly World***. Además, publican el **análisis de *Devil's Third***, avance de ***Dragon Ball Z Extreme Butoden***, el repor ***Inazuma vs. Little Battlers eXperience*** y las estrategias de los campeones del mundo de **Pokémon**.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 28 DE SEPTIEMBRE

FIFA 16 VS PES 2016: LA RESPUESTA DEFINITIVA

El duelo futbolero por excelencia está servido. Tras años de dominio claro de *FIFA*, ahora *PES* quiere recuperar el terreno perdido, y en el número 291 de Hobby Consolas podréis leer la comparativa definitiva: ponen cara a cara a los dos simuladores y os dicen cuál es mejor. Además, la revista incluye una batería de interesantes reportaje: repasan los próximos **juegos de rol**, hacen balance de los **mejores recopilatorios de sagas** y también echan la vista atrás para recordar la trayectoria de la consola **Turbo Express**.





ENTREVISTA A...
RAFAEL GÓMEZ RODRÍGUEZ

“Doblar un videojuego es caro, complejo y largo”

Rafa Gómez es un veterano de la Edad de Oro del software español. Tras hacer un training de doblaje con LucasArts abandonó el desarrollo para dedicarse a darle voces en castellano a los videojuegos... Aquí nos cuenta su experiencia.

¿Cómo es el proceso de doblar un juego?
Nos involucramos en el proyecto de 6 a 8 meses antes de que se comience a doblar. Comenzamos con las traducciones, consiguiendo información sobre el juego, preparando la pre-producción... Cuando ya tenemos eso muy cerrado y el guión muy depurado, nos metemos en el estudio. Contactamos con los actores, vemos cómo repartir los papeles. Y una vez que nos metemos en sala ya tenemos muy, muy cerrado todo lo que es la producción para cada uno de los personajes.

O sea, que preparáis líneas de texto para cada personaje, para cada actor.
Sí, cada actor dobla por separado. Normalmente lo que se hace es grabar por “tomas”. Una toma es un audio que se va a utilizar en un momento muy concreto del juego. Yo tengo que estar seguro de que va a ser válido para cualquiera de las variables del juego, que son amplísimas. Al contrario que en el cine, en un videojuego el personaje puede llegar a un mismo punto en diferentes situaciones, incluso pueden llegar diferentes personajes y aquí solemos tener problemas con el género, con el número... Yo tengo que intentar encontrar la manera de que el mismo audio valga para todas las circunstancias, pero es muy difícil. Por eso hay veces que ves que hablan en masculino a un personaje femenino y cosas así. Es muy difícil coordinarlo para que todo encaje, aunque lo intentamos.

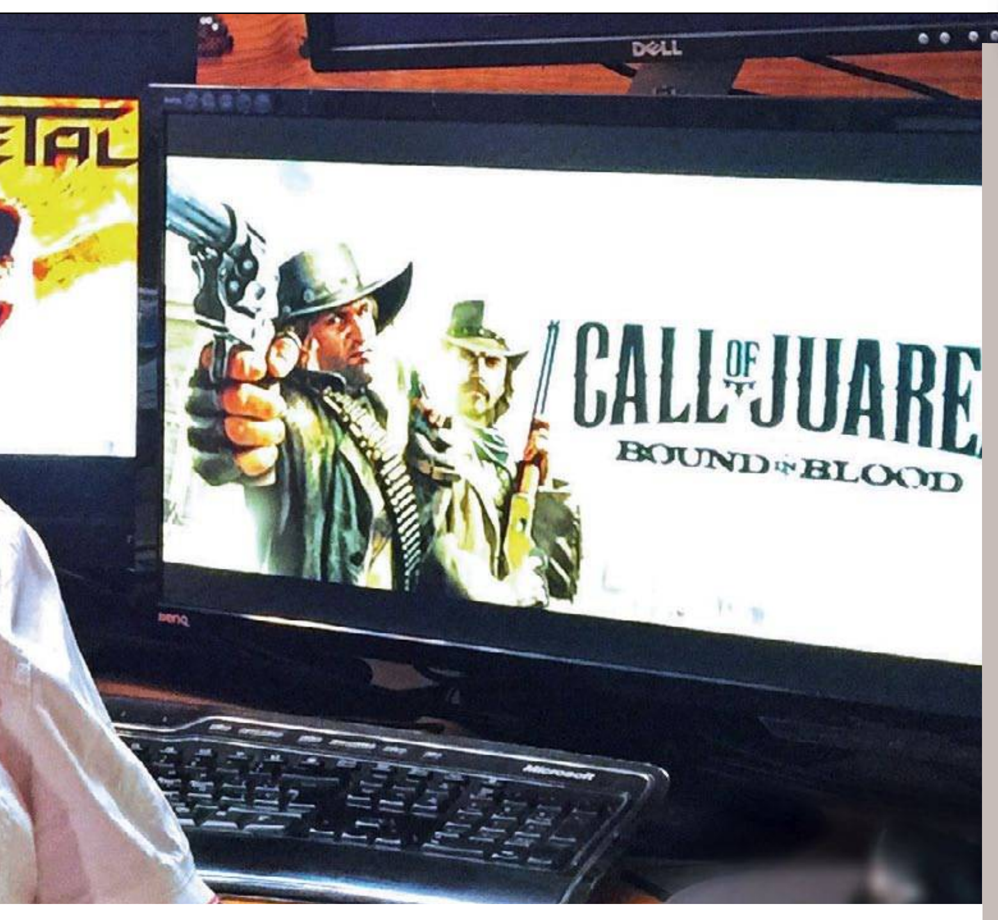
Cuando empezáis con la traducción, ¿qué dificultades os encontráis?
Un punto importante es que el volumen del español es un 20 o un 30% superior al inglés y tenemos que ajustarlo, sobre todo cuando hay referencias de vídeo. Tenemos que lograr una traducción fidedigna, que ocupe el mismo espacio y además intentar mantener las labiales del idioma en el mismo punto de la frase, para que el actor ajuste la boca a la del personaje. No es fácil.

Pero muchas veces trabajáis sin imagen, ¿cómo lo hacéis?
Cuando no tenemos imagen (casi siempre), lo hacemos con mucha dificultad, con mucha imaginación y con la referencia del actor original. Con eso, más el conocimiento (que en este caso aporto yo, como director de doblaje) de saber en qué situación se llega a ese punto del juego, intentamos hacer una frase y una interpretación que se ajuste a las circunstancias de lo que va a ocurrir. Eso sí, no siempre tenemos la referencia del actor en inglés, a veces nos llegan audio robóticos. Tomas que incluye el programador para calcular lo que va a ocupar y que nos sirva de referencia, pero nada de entonación, de actuación. Si además no tenemos bastante información, la toma puede estar equivocada. Por ejemplo, hemos podido grabar un “Espera, no te vayas” a gritos porque se supone que el otro personaje está lejos y de repente descubrir que está junto al protagonista. Esto obliga a repetir una toma cuando el doblaje ya ha terminado.

Por lo que se dice en España somos de los más rápidos en terminar los doblajes...
Solemos ser muy rápidos. Aquí existe mucha tradición de doblaje y los profesionales son muy profesionales. El trabajo que un actor tradicional en Alemania puede realizar en cuatro o cinco jornadas, aquí lo condensamos en dos. Porque lo tenemos todo muy bien organizado antes de entrar en la sala y porque siempre intentamos contratar a los mejores actores, que a la larga nos sale más rentable que buscar a actores aficionados. De hecho, somos tan rápidos que en ocasiones en otros países se basan en el doblaje castellano para hacer el suyo. No sería la primera vez que el castellano ha sido la versión original.

> **“En España somos tan rápidos doblando que en ocasiones en otros países se basan en el doblaje al castellano para hacer el suyo. En ocasiones el castellano ha sido la versión original.”**

¿Es muy caro doblar un videojuego?
Sí, es muy caro. Piensa que una película o un capítulo de una serie de TV puede tener de 500 a 4.000 mil tomas. Nosotros, en este videojuego que estamos ahora doblando, *The Fat Princess Adventures*, tenemos más de 10.000. Es decir, triplicamos o cuatriplicamos el volumen de trabajo de una película. Y el proceso es muy complejo y requiere muchas horas, no sólo en el estudio, sino también antes. Y horas significan coste. Sin embargo, tenemos que ajustar mucho los precios, porque como España es un mercado menor muchas veces no hay presupuesto y es difícil justificar una inversión muy grande en la localización si las expectativas de ventas no cubren costes.



¿Qué hacéis vosotros una vez que tenéis el audio cerrado y terminado?
Pasamos a post-producción, que es una labor muy intensa donde debemos asegurarnos de que se cumplen todos los requisitos y expectativas de calidad del equipo técnico que ha creado el videojuego. Muchos audios se tienen que descartar, por te han quedado largos, porque hay un ruido... Y hay que volver a grabarlo. Hay que contactar con el actor, contratar el estudio y al técnico y volver a repetir todo el proceso. Cuando ya tenemos los 10.000 archivos y estamos seguro de que están todos y están bien, tenemos que renombrarlos con un nombre muy concreto y colocarlos en la carpeta que el programador nos pide, porque si algo de eso no se cumple, el archivo falla y puede dar un error. Puede ser desde que no se oiga a que se oiga algo que no es, o incluso que falle el sistema. Por eso en la post-producción tenemos que asegurarnos de que todos los archivos, además de cumplir con los requisitos técnicos, cumplen con toda la nomenclatura y distribución dentro de los recursos de audio. Todo eso se mete en un zip megagordo y lo sueltas al programador...

¿Cuánto se tarda en todo el proceso, desde los primeros contactos hasta que enviáis el zip?
Desde que se empieza a trabajar hasta que se termina se pueden tardar de ocho a diez meses. En *Fat Princess Adventures* vamos a tardar 6 meses, porque vamos con bastante prisa. Pero ha habido producciones que han llevado un año de trabajo, desde que se comienza con los primeros guiones, que para nada son lo que va a ser el resultado final. Y es que los videojuegos están vivos. Cuando el desarrollador empieza a trabajar en él es un juego, pero puede acabar siendo otro. Comienza con una historia, unos personajes, pero empieza a evolucionar y al final no es ni la misma historia, ni los mismos personajes.

¿Cuál es el doblaje del que te sientes más orgulloso? ¿Y el más difícil?
El de *Knack*. Un juego que disfrutamos mucho. Lo dirigió Carlos Ysbert como si fuera una película y quedó una producción perfecta. Siempre es el último el más difícil, pero recuerdo *Far Cry*, el primero. Estuvimos trabajando como un año. Tuve que irme a Alemania a probarlo, porque había mogollón de problemas con todas las versiones. Resulta que hubo cambios radicales en el juego y tuvimos que grabarlo varias veces. Pero al final lo logramos y estoy muy orgulloso de ese doblaje. Además, se gravó sin referencias externas de ningún tipo. Es decir, hicimos la versión en castellano mucho antes de que se hiciera la versión en inglés. Vamos, que el resto de doblajes usaron como base las voces españolas. De hecho, los testers, cuando hicieron las pruebas de funcionalidad, lo jugaron con la versión española.

¿Quieres añadir algo más?
Que exijamos, como jugadores, calidad en las versiones en castellano. Muchas veces no se graban en buenas condiciones y tenemos que quejarnos y exigir calidad. Además, que compréis videojuegos. Ya sé que sale más barato piratearlos, pero al final a los que nos gustan los videojuegos nos sale caro, porque impedimos que se produzcan una buena parte de los videojuegos que se podrían producir.

Betafix
EUROPEAN LOCALIZATION COMPANY

PROFESIONALES DE LA **TRADUCCIÓN** Y EL **DOBLAJE**

Rafael Gómez empezó a programar en 1984. Trabajó para TopoSoft y Erbe Software, desarrollando títulos como *Survivor, MadMix Game, Zona Zero , Gremmlis 2* o *Butragueño Fútbol*. Tras realizar un curso de doblaje en los estudios THX, deja la programación "porque no es negocio" y en 1998 funda Betafix, junto con otros miembros de Erbe Software. Desde entonces, Betafix ofrece servicios que van desde la "simple" traducción de los textos al doblaje completo, pasado por la adaptación visual (para imágenes que incluyen textos) e incluso el testeo técnico si el cliente lo necesita. En sus más de 15 años de experiencia han doblado más de 200 videojuegos y estos son algunos:

- Invizimals: La Resistencia
- Knack
- Puppeteer
- FarCry
- Call of Juarez 2
- Diggs: Detective privado
- Frobisher Says!
- Twisted Metal
- Start The Party



Actualmente Sony se encuentra entre los clientes principales de Betafix e *Invizimals* es un buen ejemplo.



Pupuppeteer es otro de los trabajos de Betafix para Sony. La empresa de Rafa se encarga de todo el proceso.



Aunque Rafa Sánchez suele ejercer de director de doblaje en el caso de *Knack* el director fue Carlos Ysbert.



FAT PRINCESS: ADVENTURES. Es el proyecto en el que están trabajado ahora en Betafix y para el que cuentan con actores de la talla de Carlos Ysbert (la voz de Homer Simpson) o Claudio Serrano (Batman, en las películas y los videojuegos). *Fat Princess Adventures* estará basado en el juego de estrategia y acción que se lanzó en PS3, pero será un juego de rol de acción, con cooperativo para cuatro jugadores. Saldrá este año.

¿Réquiem por PlayStation Vita?

Daniel Acal
@daniacal

Las consolas portátiles, como las bicicletas, son para el verano. Al menos es cuando yo más las utilizo. Soy incapaz de concentrarme jugando en el metro o en el autobús a algo que requiera un mínimo de habilidad y reflejos. Por no decir que ahora a cualquier cosa se le llama "portátil" (muchos de los smartphones actuales ya no caben en un bolsillo). Y en casa, en la comodidad del sofá, prefiero las consolas de sobremesa. Así que el único periodo del año en el que utilizo consolas portátiles de forma continuada es el estival.

Pues este verano, por primera vez, me he ido de vacaciones con PS Vita. Estos últimos años me he decantado por las portátiles de Nintendo (vaya deshonra para un "playmaníaco"). Si no me falla la memoria, la última vez que me llevé de vacaciones una consola de Sony fue PSP con *MGS Peace Walker*. Ha llovido, ¿verdad? Supongo que hago esto porque paso todo el año tan metido en el mundillo PlayStation que utilizo las vacaciones para probar todo aquello que saliera interesante en la "competencia" (primero en Nintendo DS y luego en 3DS). Pero este verano me apetecía repasar *Final Fantasy X* y opté por PS Vita, acompañada de otros juegos de un corte más "ligero" pero que me flipan igualmente: *Hotline Miami 2, OlliOlli 2 , Hatoful Boyfriend, Dragon's Crown*... Y cuando estaba tirado a la bartola en algún punto del litoral mediterráneo, no pude evitar pensar en lo que hemos comentado tantas y tantas veces: ¡qué desperdicio de consola!

PESE AL ESCASO APOYO, PS VITA PUEDE Y DEBE DAR MUCHO MÁS DE SÍ. NO LA ENTERREMOS ANTES DE TIEMPO.

Supongo que no os descubro nada si digo que PS Vita es un maquinón, no sólo por sus especificaciones técnicas sino también en terminos de diseño. ¿Cuánto tiempo nos hemos tirado pidiendo una portátil con un segundo stick para poder manejar con comodidad la cámara en juegos con entornos 3D? Chapuzas de Nintendo aparte, PS Vita nos ofrece esto y mucho más. Nos las prometíamos muy felices en el lanzamiento de la máquina con títulos como *Uncharted: El Abismo de Oro*, pero poco a poco las compañías dejaron de apostar por desarrollos "serios" (o sea, caros) y ahora mismo, salvo excepciones, lo poco que nos llega verdaderamente interesante son "japonesadas" o joyas "indie" (aquí la lista es tan grande que podría llenar esta página con "pequeños" juegos muy, muy recomendables, aunque me consta que, por desgracia, a muchos de vosotros no os interesan).

Personalmente, yo con lo que hay ya voy servido y creo que con el catálogo actual se puede justificar perfectamente la compra de la máquina, pero hay que reconocer que esta consola podría (debería) dar más de sí. Que las grandes compañías hace tiempo que perdieron el interés en PS Vita es un hecho, dedicando sus presupuestos a juegos para consolas de sobremesa o para dispositivos móviles. Pero es que incluso desde la propia Sony, la consola parece abandonada a su suerte. Con la llegada de PS4 quisieron darle un nuevo impulso posicionándola como "la compañera ideal de PS4" con el tema del juego remoto y tal. Pero desde luego esto no es suficiente. Antes del pasado E3, Shuhei Yoshida afirmó que PS Vita seguía siendo importante para Sony, pero luego en la conferencia la máquina tuvo un papel casi anecdótico (y sin el "casi"). ¿En qué quedamos? El movimiento se demuestra andando...

Después de la feria matizó sus palabras, afirmando que "PS Vita seguirá siendo una gran plataforma para jugar" pero reconociendo, a la vez, que en Sony están volcados en desarrollo para PS4 y que no está previsto ningún "triple A" por parte de ninguno de sus estudios. Eso sí, alabó el catálogo presente y futuro de la máquina en lo que respecta al panorama "indie" (cómo para no hacerlo con la cantidad de juegazos que se están currando). Pero sus palabras dejan la sensación de que la consola está abandonada a su suerte... Esto en cuanto a la parte del desarrollo, porque si hablamos de marketing la cosa tampoco mejora mucho. Juegos que podrían "hacer ruido" y contribuir a revitalizarla, como el reciente *Resident Evil Revelations 2*, nos llegan casi de puntillas. Vale, no es que sea un lanzamiento exclusivo triple A "de la leche" (ya lo jugamos en PS3 y PS4) pero tampoco es para esconderlo, ¿no? No digo que se merezca anuncios en la tele pero podrían haberle dado más bola. Y los últimos "bundles" (con *Tadeo Jones 2, Looney Tunes Galactic Sports, Disney Infinity*...) están claramente orientados al publico infantil. ¿Es eso lo que quieren? ¿Relegarla a un público infantil como hicieron con PSP y su último modelo E-1000? Porque esto sí me pareció un "entierro digno" para PSP: un modelo más barato y robusto, de trote, ideal para lo más jóvenes. Pero PS Vita salió hace sólo tres años y medio. No se merece una muerte prematura. Entiendo que se centren en lo que les funciona (PS4) y su futuro (Project Morpheus, que por cierto estará para que lo probéis si venís a la inminente Madrid Games Week), porque la guerra de las portátiles ya está perdida ante 3DS y los dispositivos móviles. Pero PS Vita aún puede y debe dar más de sí. No la enterremos antes de tiempo.



Verano de contradicciones

Este verano, mientras estaba tumbado a la bartola ganduleando, he visto desde la barrera la cantidad de contradicciones que rodean no sólo al ser humano, sino a la propia industria del videojuego (que, al fin y al cabo, está compuesta por seres humanos). Contradicciones que, unas más y otras menos, me sorprenden y fascinan.

Una de las primeras brotó al poco de publicarse el análisis de *Metal Gear Solid V*. En esta santa casa hemos sido los primeros (a nivel nacional) en terminarnos el juego POR COMPLETO, escena final incluida, algo que a algún "compañero" de otro medio le ha escocido más de la cuenta y, cómo no, en un afán por darse algo más de notoriedad, de que lo mío es lo mejor, se ha dedicado a difamar y esparcir mentiras y comentarios sin tener toda la información, afirmando que no nos habíamos pasado la última misión. La contradicción viene de que, después de escupir toda clase de falsedades, apela a que no hay compañerismo, a que no se valora el trabajo bien hecho de los compañeros. Y, por supuesto, no hubo rectificación. Como dicen los modernos... (˘3˘)

No deja de ser curioso y contradictorio porque en estos tiempos, en los que vivimos interconectados y podemos mensajear a prácticamente cualquier persona a través de las más variadas redes sociales, nadie se puso en contacto con nosotros para preguntarnos abiertamente "oye, ¿os lo habéis acabado?". Porque, ¿no es algo que se enseña en las facultades de periodismo, acudir a la fuente para contrastar nuestras afirmaciones? Pues eso... contradicción al poder. ¯_(ツ)_/¯

Aún más sorprendente me ha parecido lo que ha pasado con el recién anunciado remake HD de *Resident Evil 2*. Llevamos más de un año escuchando quejas de todo tipo, siendo las más comunes que si vaya asco de generación, que si no hacen nada más que sacar remakes, que sólo jugamos a títulos de PS3 más bonitos y a 60 fps... Pues bien, se anuncia el juego de marras, y hasta los más detractores de este fenómeno se han rasgado las vestiduras, afirmando que este sí, este me lo compro, que este sí merece la pena, que si anda que han tardado en escuchar a los fans...

AGOSTO ES EL MES QUE MENOS JUEGOS SE LANZAN ES TAMBIÉN CUANDO MÁS TIEMPO LIBRE TENEMOS...

Y digo yo, ¿no sería mejor que ese esfuerzo se invirtiera en crear *Resident Evil 7* volviendo a las raíces de la serie? ¿No sería mejor disfrutar de algo nuevo en lugar de revivir viejas glorias que, además, están disponibles en versión digital para PS3 y PSP? El juego lucirá mejor, tendrá nuevo contenido, algunos puzzles habrán cambiado... Todo lo que queráis, pero la esencia, y sus momentos más memorables ya los he vivido y preferiría vivir nuevas emociones. ¿O acaso alguno ha olvidado, por poner un ejemplo, el encontronazo con el enorme cocodrilo? ¿O la llegada a la comisaría? Pues eso, preferiría nuevas emociones.

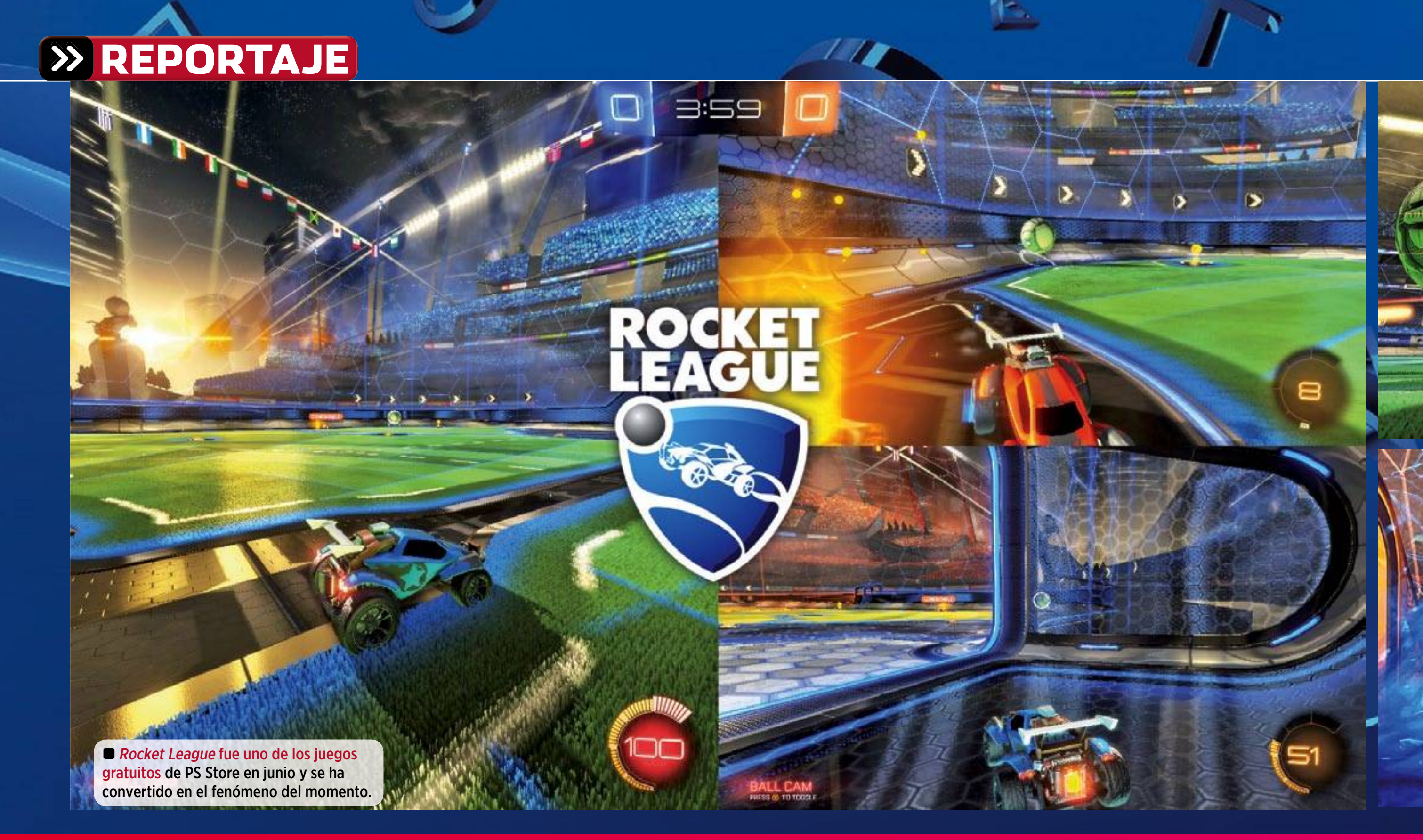
Para ir terminando, también me resultan altamente contradictorios dos fenómenos que, de algún modo, van de la mano. Agosto es el mes que menos juegos se lanzan, y paradójicamente, es cuando más tiempo libre tenemos por las vacaciones. A su vez, no deja de ser contradictorio que, justo cuando más tiempo libre tenemos, es cuando menos juegos se venden (con las cifras de GFK en la mano). Si miramos las cifras de venta en formato físico durante el mes de agosto, entendería que las tiendas echaran el cierre y pusieran el cartel de "cerrado por vacaciones", porque son los niveles más bajos del año.

¿Se retroalimenta que no haya lanzamientos para que no haya ventas? ¿O es que en agosto todo el mundo ya tiene comprados los juegos que quiere tener? Entiendo que la gente dedica su tiempo de vacaciones a viajar, playa, piscina... pero no deja de resultarme extraño que justo cuando más tiempo tenemos para jugar, no pasemos por caja para picar con ese juego que hemos ido retrasando a lo largo del año. En mi maleta siempre vienen al menos un par de ellos todos los años... Alguno incluso precintado.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM







Rocket League fue uno de los juegos gratuitos de PS Store en junio y se ha convertido en el fenómeno del momento.

EL JUEGO EXCLUSIVO PARA PS4 Y PC QUE ESTÁ EN BOCA DE TODOS

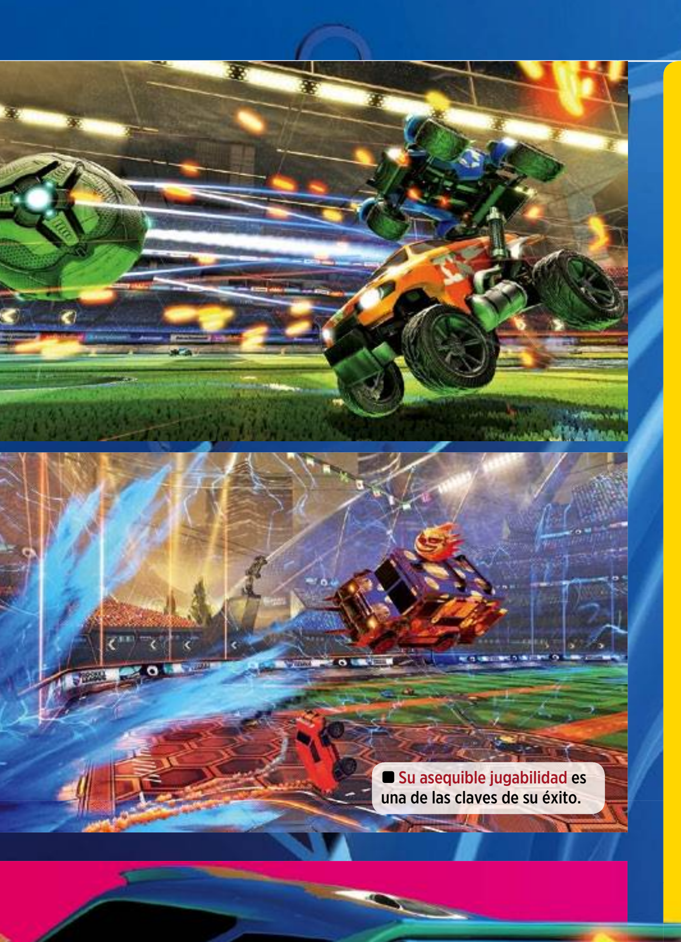
ROCKET LEAGUE EL FENÓMENO DEL MOMENTO

Rocket League **se ha convertido en el fenómeno del verano. Este juego, disponible en PS Store, arrastra una enorme comunidad de usuarios que se lo están pasando de miedo con sus electrizantes modos multijugador, como demuestran los miles de vídeos que hay en Twitch y YouTube.**

De entre los juegos mensuales que nos pudimos descargar gratis los miembros de PlayStation Plus en julio había un arcade muy peculiar que combinaba fútbol y coches. Sí, así de raro y todavía más divertido. Tanto, que se ha convertido en todo un fenómeno, como demuestran ciertos datos. Que *Rocket League* sea en uno de los juegos más vistos en Twitch (por encima de *Minecraft* o *World of Warcraft*) o en Trending Tropic en YouTube no es fruto de la casualidad. Es un divertidísimo arcade que entre sus virtudes combina varios elementos que le hacen candidato al éxito seguro. Para empezar, fue un juego "gratis", ya que los usuarios de PlayStation Plus lo pudimos descargar sin coste adicional de PlayStation Store durante el mes de julio, lo que le ha garantizado un buen número de usuarios desde el primer momento. Además, combina dos géneros muy populares, la velocidad y el fútbol, que, aunque suene raro, es una mezcla que funciona a las mil maravillas y resulta divertidísima. A esta diversión contribuye otro de los grandes pilares del juego: es fácil de jugar. Mayores y pequeños, jugadores expertos y ocasionales, pueden disfrutar desde el primer minuto de los frenéticos partidos que ofrece *Rocket League*. Y es que su potente multijugador es otra de las claves de su éxito, al permitir que hasta a cuatro jugadores compitan en la misma consola y, lo más divertido, hasta ocho online, con todas las variantes posibles: 2 Vs 2 , 3 Vs 3 , 4 Vs 4...

La cosa no puede ser más sencilla: se trata de meter gol en la portería contraria al volante de vehículos de cuatro ruedas. Los partidos se desarrollan en estadios cerrados en los que podemos aprovechar la curvatura de las paredes para propulsarnos y sólo necesitamos acordarnos de dos botones (salto y turbo). En estos partidos todo vale, con lo que los piques y las risas están asegurados. Además, en la Liga Oficial PlayStation (la plataforma e-sports exclusiva para PS4), es uno de los títulos más jugados y hay abiertas dos temporadas, una individual y otra por equipos 3 Vs 3.

Pero esto no ha hecho más que empezar. Si Rocket League ya ha dado de qué hablar en los próximos meses os va a sonar más todavía: PlayStation tiene preparados un montón de contenidos y acciones especiales para este juego, incluida su presencia en Madrid Games Week, colaboración con youtubers... Si no tuviste la suerte de conseguir el juego en julio, todavía puedes hacerte con él en PlayStation Store por 19,99 euros. Recuerda que para disfrutar de su trepidante online y participar en la Liga debes ser miembro de PlayStation Plus.



Su asequible jugabilidad es una de las claves de su éxito.

EN EL TOP TEN DE

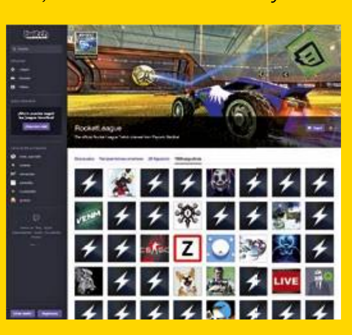




Durante el mes de julio, *Rocket League* fue el videojuego más popular en YouTube, colocándose en número 1 de su Top Trending mundial, seguido de *Life is Strange*. Curiosamente, son los dos únicos juegos de la lista que son nuevos y no provienen de una franquicia. Esta lista se elabora teniendo en cuenta el tiempo de visionado y el número de creadores que suben contenidos. Además, también apareció en el Top Ten de Twitch, siendo el quinto juego más visto, por encima de exitazos como *World of Warcraft, Minecraft, World of Tanks o Destiny*.

EL TOP TRENDING YOUTUBE JULIO

1. Rocket League
2. Life Is Strange: Episode 4
3. Terraria
4. Godzilla
5. NBA 2K16
6. God of War III
7. World of Warships
8. Rory McIlroy PGA Tour
9. Path of Exile
10. J-Stars Victory VS





Su divertidísimo multijugador es una de las razones por las que tantos youtubers suben vídeo de *Rocket League*.



CON EL EQUIPO COMPLETO

El éxito del juego ya ha propiciado la aparición de merchanding oficial. Hay camisetas para hombre y mujer, sudaderas, gorras, pósters, alfombrillas de ratón, banda sonora, pegatinas, imanes... Puede adquirirse en la web **www.rocketleaguestore.com**

UN ÉXITO EN LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION

Rocket League se encuentra actualmente entre los juegos con los que podemos participar en la Liga Oficial PlayStation, con dos temporadas abiertas, una individual y otra por equipos (3 Vs 3). Los ganadores de la División Platino obtendrán como premio Seasson Pass para juegos PS4 y los de la División oro, 50 euros PSN. La temporada de *Rocket League* se dividirá en partidas en formato JUGAR AHORA y torneos semanales que se disputarán todos los viernes, sábados y domingos. Una vez terminada la fase regular los mejores jugadores se enfrentarán en un playoff final.



¡EN LA CIMA DEL MUNDO!

NBA 2K16

La saga deportiva más laureada del siglo XXI regresa por todo lo alto para ganar otro anillo y volver a hacer historia por enésima vez. Visual Concepts y 2K han replanteado todos los modos de juego, han incrementado las opciones de personalización y hasta han echado mano de los hermanos Gasol.



Los dos primeros *NBA 2K* de PS4 nos dejaron boquiabiertos, pero éste promete ser ya el súmmum.

El control será igual que el del año pasado, aunque más fluido, gracias a las nuevas animaciones.

PS4 | VISUAL CONCEPTS (2K GAMES) | DEPORTIVO | 29 DE SEPTIEMBRE

El baloncesto va a ser uno de los grandes protagonistas de este mes de septiembre, gracias a la disputa del Europeo, el comienzo de la pretemporada de la NBA y, sobre todo, el lanzamiento de *NBA 2K16*. Hace unos meses, Pau y Marc Gasol marcaron un hito en la historia de la liga al ser los primeros hermanos elegidos como titulares para el All-Star. Por eso, 2K España ha peleado fuerte bajo los tableros para que la portada del juego en nuestro país estuviera copada por ellos, en lugar de por Stephen Curry, James Harden o Anthony Davis (aunque la caja incluirá también esas carátulas, para intercambiarlas si se desea). Tan bestial portada sólo es comparable a la de la edición especial, protagonizada por una leyenda como Michael Jordan. Desde hace muchos años, y en especial tras el lanzamiento de PS4, en Playmanía hemos tenido muy claro que la saga de Visual Concepts es, de largo, la mejor que hay en el género deportivo, al que se suele acusar de tirar de "copia-pega" para el desarrollo de cada nueva entrega. En el caso del estudio californiano sería tremendamente injusto, pues cada temporada logra sorprendernos con una simulación más pulida y decenas de cambios, desde nuevos modos de juego hasta mejoras gráficas y opciones de gestión. En ese sentido, *NBA 2K16* supondrá otro salto de calidad digno de los de "Míster Mate" Griffin.

A lo largo de los dos últimos años, Visual Concepts construyó una base técnica y jugable irreprochable. Partía del legado de lo visto en años anteriores, pero con un nuevo motor gráfico, EcoMotion, que ha resultado ser uno de los más punteros de cuantos se han visto en PS4. Quizás es aquí donde menos cambios significativos veremos, pues el control se ha mantenido casi idéntico, con un sistema de tiro asociado a una barra de potencia que condensa múltiples factores para determinar las probabilidades de que un lanzamiento sea bueno o malo. Nosotros hemos jugado ya una demo, que recreaba la última final de la liga entre los Golden State Warriors y los Cleveland Cavaliers, y en seguida estábamos familiarizados. Eso sí, se han introducido nuevas animaciones que hacen que los rebotes resulten más naturales o que la física del balón sea aún más verídica, sobre todo al chocar con el aro o "remolonear" sobre él.
El parecido de los jugadores volverá a ser tremendo, igual que su expresividad, sus gestos (como el de Curry de sacarse el protector bucal) o la recreación del sudor. Los pabellones tendrán también un aspecto de lujo, tanto por la iluminación como por la animación de las gradas al ritmo de los partidos (si el equipo local va perdiendo de paliza en el último cuarto, no tardarán en quedarse desérticas). Casi todo eso ya estaba el año pasado, así que tendremos que esperar a probar la versión final para fijarnos en los detalles.

Los mejores fichajes de *NBA 2K16* vendrán de la mano de sus modos de juego, muy cambiados respecto al año pasado. De primeras, lo que más nos llama la atención es Mi Carrera, que se ha reseteado por tercer año consecutivo, esta vez »

EL REY DEL MATE

Casi todas las sagas deportivas anuales venden cada año la misma moto en lo que a modos de juego se refiere. No es el caso de *NBA 2K*, que puede presumir siempre de ampliar algunos de los modos ya existentes, reinventar otros y añadir nuevos. Los cambios en el control y los gráficos están bien, pero, si no son significativos, lo que de verdad importa y marca la diferencia entre temporadas son las opciones y los modos.



1 **El modo Mi Carrera,** que permite crearse un jugador y disfrutar de su vida en la NBA a base de partidos y escenas de vídeo, se ha rehecho desde cero por tercera temporada consecutiva. Esta vez, el guión ha corrido a cargo del célebre cineasta Spike Lee, gran fan de la liga y en especial de los Knicks. Habrá más de 90 minutos de vídeo y cubrirá la etapa de formación universitaria.

2 **Mi GM,** el modo en el que gestionamos lo relativo a una franquicia, será aún más profundo. Se ha dado mucha importancia a la postemporada, con un Draft más detallado, las Ligas de verano o una contratación de personal más realista: podremos ascender al técnico asistente o a un ex jugador y negociar con empleados de otros equipos, lo que generará cambios de moral).



3 **Mi Liga Online** permitirá disputar campeonatos con hasta treinta equipos manejados por otras personas. Los torneos serán privados, así que se precisará una invitación previa. Será posible plantear el típico "Draft de fantasía" y habrá soporte para plantillas personalizadas. Además, será muy configurable en opciones y el calendario dará flexibilidad.

4 **Pro Am** es un modo online que debuta y que permitirá disputar partidos de diez personas, cada uno manejando a su propio jugador personalizado. A diferencia del modo Parque de los dos últimos años, que se ambientaba en canchas callejeras en buena medida, habrá tiempos muertos y faltas. Podremos personalizar el equipo y la búsqueda de partidas será instantánea.

Tony Parker será la imagen de portada en Francia. 2K ha puesto énfasis en adaptar el juego a cada territorio.

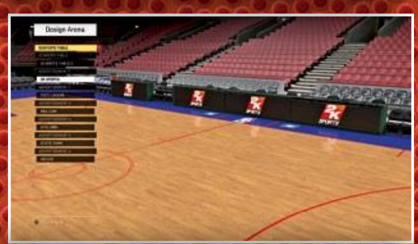
Cada jugador está recreado al detalle: vello facial, tatuajes, vendajes...

Los comentarios correrán a cargo de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga por cuarto año seguido.

LA NBA, EN TUS MANOS

Las opciones de personalización serán las mejores y las más profundas que se hayan visto nunca en un juego deportivo. Como siempre, habrá libertad para hacer un jugador a nuestra imagen y semejanza, sobre todo si empleamos la PS Camera para escanear nuestra cara (y habrá un editor de tatuajes), pero la cosa se extenderá a varias dimensiones.

Podremos reubicar nuestra franquicia en otra ciudad, teniendo en cuenta detalles demográficos o la diferencia entre construir el pabellón en el centro o en las afueras (lo que afectará al precio y la afluencia). Las divisiones de cada conferencia se realinearán de manera automática.



El equipo se podrá personalizar ampliamente: nombre, logotipo (con la posibilidad de subir una imagen propia a través de una web)... La palma se la llevará el diseño del pabellón: tamaño, asientos, carteles publicitarios, parqué, patrones de colores, efectos de sonido, instalaciones...



El diseño de las equipaciones dará muchísimo juego. Se podrá elegir entre diferentes patrones, colores, tipos de cuello, tipografías, logotipos... Podremos incluso subir una imagen propia y convertirla en la gran protagonista de la camiseta. Las posibilidades prometen ser infinitas.

» con la colaboración del genial Spike Lee. Asimismo, se han recuperado las ligas online, para que resulte más fácil organizar campeonatos con nuestros amigos. Mención especial merece el nuevo modo Pro Am, que permitirá formar equipo junto a cuatro amigos, manejando cada uno a un solo jugador.

Como en años anteriores, Mi GM promete hacer las delicias de cualquier fan de la NBA, merced a la inclusión de decenas de opciones nuevas. Por un lado, la gestión de la plantilla será mucho más completa, empezando por el sistema de traspasos. Ahora, los equipos valorarán con cabeza tanto su presente como su futuro a la hora de diseñar estrategias, considerando, por ejemplo, que LeBron James pueda convertirse en agente libre al final de una temporada o que quieran liberar masa salarial para hacer una reconstrucción a largo plazo. Del mismo modo, analizarán mejor las ofertas que les hagamos y, si no las aceptan, nos explicarán detalladamente los porqués. En ese sentido, esta vez sí será posible hacer traspasos a tres bandas. Además, la postemporada será mucho más interesante, gracias a un renovado Draft, a las ligas de verano o a la posibilidad de jugar amistosos para ver en acción a futuras promesas tanto estadounidenses como internacionales. La gestión del personal también ganará mucho peso, de modo que deberemos decidir si ascender a nuestro personal (entrenador, asistente, general manager) o contactar con el de otros equipos. Por ejemplo, podremos contactar con el asistente de otro equipo o incluso con un ex jugador para convertirlos en nuestro nuevo técnico. A la vez, los otros equipos podrán pedirnos permiso para tantear a nuestra gente, lo que generará mucho movimiento. Por ejemplo, puede que alguien se enfade si un equipo se interesa en él y nosotros rechazamos la oferta y, al mismo tiempo, no hacemos nada por mejorar sus condiciones. A eso, añadid el hecho de que podremos solicitar el traslado de la franquicia a otra ciudad, algo que requerirá un plazo, así como la aprobación de otros equipos (si optamos por Los Ángeles, puede que los Lakers y los Clippers nos veten, por la potencial pérdida de seguidores que eso podría suponer). Habrá que decidir también qué instalacio-

El motor EcoMotion es de lo más bestia que se ha visto en PS4. El sudor es impresionante.

Visual Concepts lleva desde 1999 deleitándonos con la mejor recreación de la NBA, y los años no parecen pasar por el estudio

nes del pabellón ir mejorando: palcos de lujo, aparcamientos, restaurantes, servicios digitales, merchandising... Por otra parte, el típico sistema de noticias sobre la liga también estará muy mejorado, con resultados, anotadores, emparejamientos, avances del Draft, votaciones del All-Star... En definitiva, a poco que estéis familiarizados con la idiosincrasia de la NBA, gozaréis más que viendo el concurso de mates o el de triples. Por otra parte, se mantendrá la Euroliga, con veinticinco equipos. Y hablando de equipos, se han añadido otros doce equipos clásicos, como los Trail Blazers de la temporada 1999-2000 o los Mavericks de la 2002-2003.

La personalización es otro de los elementos sobre los que Visual Concepts ha querido poner el foco este año. De nuevo, podremos escanear nuestra cara con gran precisión gracias a la PlayStation Camera, pero habrá más opciones que nunca, como un editor de tatuajes con más de 1.500 diseños. Sin embargo, lo que más ganas tenemos de probar son los editores para modificar nuestro pabellón y nuestra equipación.

La banda sonora, que nunca defrauda en esta saga, también será más vasta que nunca, con 50 temas seleccionados por DJ Mustard, DJ Khaled y DJ Premier. Entre los artistas que se han incluido en ella, están los Ramones, One Republic, Jay-Z, Fergie, Calvin Harris o Selena Gomez. Como siempre, habrá un gran equilibrio entre ritmos, con predominancia del rap, el rock y el pop.

El 29 de septiembre, antes que nunca, podremos empezar a anticipar lo que puede ocurrir en la mejor liga de baloncesto del mundo. ¿Repetirán los Warriors de Curry como campeones? ¿Volverán a protagonizar los hermanos Gasol otro salto en el partido de las estrellas? Mientras llega ese gran día, sólo queda esperar viendo la fase final del Eurobasket. Visual Concepts lleva desde 1999 deleitándonos con la mejor recreación de la NBA, y los años no parecen pasar por el estudio. Creednos desde ya: *NBA 2K16* lo tiene todo para ser el "jugón" deportivo del año, y ya van...

ENTREVISTA A ROB JONES



El productor de la saga nos contó los entresijos de cómo se gesta cada nueva entrega de cara a mejorar.

Éste es el tercer año seguido en que cambiáis el modo Carrera. ¿Cómo de difícil es encontrar ideas cada año?

Siempre es un proceso duro, pero desde que ves lo exitoso que es, llegar con una gran innovación es lo mejor que podemos hacer. Tras acabar el juego del año pasado, nuestro productor ejecutivo tuvo la genial idea de asociarnos con Spike Lee. Creo que a la gente le encantará todo ese concepto de crear una trama en la que eres tú quien hace historia. Este año, lo hemos enfocado como una experiencia más narrativa, centrada en alguien que intenta triunfar.

¿Cómo fue el proceso para contactar con Spike Lee y que se uniera al proyecto?

Realmente, no llevó mucho, porque es un gran fan de la NBA y de los Knicks. Nos reunimos con él el otoño pasado y le enseñamos lo que habíamos hecho en *NBA 2K14* y *NBA 2K15*. Le comentamos que sería fantástico que nos ayudara a contar la historia. Se mostró muy atento a todos los detalles, tomó muchas notas y llegó con su idea de cómo debía ser. Había puntos que queríamos tocar y que tenían que ser parte de la experiencia y él creó una historia alrededor de todos ellos.

¿Qué cambios vamos a ver en el motor EcoMotion este año?

Muchos. El más importante es el relativo al movimiento de los jugadores, que son conscientes del entorno y de lo que están haciendo los demás. Cuando se mueven a un espacio concreto de la pista, saben por qué, con distintos movimientos según estén cortando o vayan a saltar. Antes teníamos un sistema de movimiento individual, que era "lineal" (cada jugador se comportaba de forma independiente). También hemos rehecho el sistema de colisiones con más animaciones, así como el sistema de posicionamiento de los pies para que responda mejor. Cuando miras el juego en su conjunto, todo cobra vida de forma mucho más profunda.

¿Habéis cambiado algo del control?

Sí y no (risas). Hay muchos cambios en el control que los jugadores van a sentir en sus manos, lo sentirán nuevo. Es una evolución continua para hacer que el juego sea más realista en su recreación del baloncesto.

¿Tenéis pensado incluir selecciones nacionales en la saga en un futuro?

Siempre es una posibilidad. Ahora mismo no tenemos nada que decir. Siempre ha estado encima de la mesa y es algo que queremos explorar. Ojalá, con los Juegos Olímpicos el año que viene, podamos ahondar en ello.

LA AGENDA DE LA VUELTA AL COLE

20 citas que no te debes perder este nuevo curso

¿Has vuelto desorientado de vacaciones? ¿No sabes qué va a salir a la venta, a qué vas a jugar o qué juego pedirte para Reyes? Si tienes que planificar tu otoño (y tu presupuesto), te interesa conocer los 20 grandes lanzamientos que debes tener en cuenta de aquí a finales de año... Aquí los tienes.



FIFA 16

PS4/PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

24 DE SEPTIEMBRE

La edición de *FIFA* de este año va a mantener la base de las dos últimas entregas, aunque puliendo las cosas que no terminaban de cuajar en *FIFA 15*, como las cantadas de los porteros o los excesivos desequilibrios entre equipos. Ajustes de IA, defensas más equilibradas, nuevas animaciones... Por supuesto su enorme base de datos de clubes y jugadores reales estará totalmente actualizada y a ella se añaden 12 selecciones nacionales femeninas. Por desgracia, nos volveremos a quedar sin competiciones europeas oficiales (la licencia es de *PES*). En cuanto a los modos de juego, la principal novedad es el modo Draft, que nos permitirá disfrutar del peculiar juego de cartas de en Ultimate Team, de una manera más fácil y sencilla. En el modo Carrera se incluirán torneos de pretemporada (con los que ganar dinero de cara a los fichajes) o un nuevo sistema de entrenamiento que nos permitirá incluso entrenar a un jugador para cambiarlo de puesto. La cosa promete.







FIFA 16 promete mejorar los fallos de *FIFA 15* y añade interesantes novedades.

25 DE SEPTIEMBRE



SAINTS SEIYA: SOLDIER'S SOUL

PS4/PS3 | **BANDAI NAMCO** | **LUCHA**

Aprovechando el lanzamiento de la nueva temporada de "Los Caballeros del Zodíaco", Bandai Namco estrena la saga *Saints Seiya* en la nueva generación con un juego de lucha que cubrirá todos los arcos argumentales del anime, desde Santuario a la nueva Soul Gold, pasando por Asgard, Poseidón y Hades. Gráficamente promete estar más cerca que nunca a la serie, con una precisa recreación de los golpes característicos de cada personaje, buenas expresiones faciales y escenas de vídeo en 3D para narrar la trama del modo Historia. Además, los combates serán rapidísimos, al menos en PS4, la única versión que hemos jugado.

NBA 2K16

PS4/PS3 | **NAMCO BANDAI** | **LUCHA**

Si habéis leído nuestro reportaje, ya sabéis de sobra que estamos ante uno de esos juegos imprescindibles para amantes del deporte. Una nueva entrega del mejor simulador de baloncesto que llegará a PS4 cargado de novedades, especialmente en sus modos de juego. Ahora, además de poder disputar la Liga de las Estrellas con un control exquisito y un enorme realismo gráfico, también podremos gestionar todos los aspecto de nuestra franquicia, desde la contratación de personal (con más opciones que nunca), a la remodelación del estadio. Y con los hermanos Gasol en la portada de la versión española. Irresistible.



29 DE SEPTIEMBRE



SKYLANDERS SUPERCHARGERS

PS4/PS3 | **ACTIVISION** | **ACCIÓN**

25 DE SEPTIEMBRE

La nueva entrega de esta prolífica saga de "juego-juguete" viene acompañada (como siempre) de un nuevo tipo de Skylander, los SuperCharger. Sin embargo, su principal novedad será la inclusión de vehículos de tierra, mar y aire con los que podremos explorar nuevos escenarios, disfrutando de la jugabilidad habitual de la saga, una mezcla de acción, plataformas y minijuegos, que funciona de lujo entre los más jóvenes. Además de los nuevos 20 personajes y 20 vehículos, SuperCharger también estrena modo online, que nos permitirá cooperar con amigos o competir en carreras multijugador.

07 DE OCTUBRE



UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

PS4 | **SONY** | **AVENTURA DE ACCIÓN**

Los tres primeras *Uncharted* ya fueron aventuras realmente espectaculares en PS3 (al menos los dos últimos), así que en PS4 deben ser aún más impactantes, sobre todo teniendo en cuenta que en esta remasterización se han añadido mejoras gráficas, tanto en los personajes como en las texturas y la iluminación. Además, también tendrá un nuevo modo Foto y ofrecerá nuevos trofeos. Eso sí, ahora mismo lo que más nos apetece probar a nosotros es la beta multijugador de *Uncharted 4* que irá incluida en esta *Nathan Drake Collection.* Una cita que los seguidores del cazatesoros no querrán perderse seguro.



Estos son los nuevos instrumentos de *Rock Band*, pero nos valen los de PS3.

06 DE OCTUBRE

ROCK BAND 4

PS4 | **HARMONIX** | **MUSICAL**

Los seguidores de los juegos musicales estarán encantados con el regreso de *Rock Band*, que se estrena en PS4 manteniendo la fórmula que le garantizó tantos seguidores en PS3: formar una banda completa compuesta por batería, guitarra, bajo y cantante, que podrán interpretar los más de 60 temas incluidos. Además, se podrán importar las canciones adquiridas en entregas anteriores y se podrá acceder a más de 1.500 temas adicionales con Music Store. Pero lo mejor es que *Rock Band 4* es compatible con la gran mayoría de los instrumentos de PS3, por lo que los seguidores de la franquicia no tendrán que comprar nuevos instrumentos. De hecho, el juego se pondrá a la venta en un pack con batería, micro y guitarra por 250 euros y también podrá adquirirse por separado por 70.

REPORTAJE

23 DE OCTUBRE

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

PS4 UBISOFT AVENTURA

El nuevo *Assassin's Creed* nos llevará a una etapa algo más moderna: el Londres de la Revolución Industrial y la lucha de clases, en el que dos hermanos gemelos con caracteres muy diferentes, Jacob y Evie Frye, se enfrentarán de nuevo a los Templarios en otra trama que como siempre mezclará ficción con personajes históricos. El desarrollo será más o menos lo mismo de siempre, una mezcla de sigilo y acción (aunque claro, aquí ya no habrá espadas sino más lucha cuerpo a cuerpo y armas ocultas) en un escenario abierto con misiones principales y multitud de tareas secundarias. Como novedad, los típicos carruajes de la época tendrán bastante peso en una aventura que seguro que los fieles fans de esta saga van a disfrutar.

DRAGON QUEST HEROES

PS4 SQUARE ENIX ACCIÓN

Los responsables de los *Dynasty Warriors* van a adaptar sus multitudinarias batallas a la idiosincrasia de la saga rolera *Dragon Quest* en *Dragon Quest Heroes: el Infortunio del Árbol del Mundo y la raíz del mal*. Será un juego de acción pero con todos los ingredientes de la serie, desde los monstruos diseñados por Akira Toriyama hasta la banda sonora de Koichi Sugiyama. No faltará tampoco el humor característico ni la presencia de algunos héroes conocidos como Yangus y Jessica, que se unirán a los nuevos protagonistas. Buena opción mientras esperamos noticias sobre *Dragon Quest XI*.





GUITAR HERO LIVE!

PS4/PS3 ACTIVISION MUSICAL

Los juegos musicales están de vuelta. O ésa al menos es la apuesta de Activision, que tan seguros están de ello que con su nuevo *Guitar Hero Live!* pretenden que volvamos a "pasar por caja" comprándonos una nueva guitarra (esta vez con dos hileras de tres botones). Y su subtítulo "Live" no es gratuito. La idea de Freestyle Games es que nos sintamos como si estuviéramos en pleno concierto (imagen real, sonido posicional...). Vamos, que la ambientación está garantizada mientras tocamos temas de grupos como The Killers, Green Day, My Chemical Romance, The Rolling Stones... ¿Listo para volver a los escenarios?

WWE 2K16

PS4/PS3 2K SPORTS LUCHA

PS4 y PS3 se preparan para recibir de nuevo a los más grandes luchadores (y luchadoras, porque en esta entrega las Divas tendrán más peso) de la WWE, en otro demoledor juego de lucha, de los ya veteranos en estas lides Yuke's, que promete dejar en pañales lo visto el año pasado. Para empezar, ya están confirmados más de 120 luchadores, con especial protagonismo para el mítico Stone Cold pero sin olvidarnos de las estrellas actuales: Kalisto, Sin Cara, Brock Lesnar, Cesaro, Tyson Kidd, Bad News Barrett o Seth Rollins. El modelado de los luchadores será mejor que nunca y el abanico de modos de juego aún más variado. Y las peleas prometen tener mucha más "chicha".











Un enorme mundo abierto y combates más enfocados hacia la acción serán dos de las virtudes de *Tales of Zestiria*.

TALES OF ZESTIRIA

PS4/PS3 **BANDAI NAMCO** **ROL**

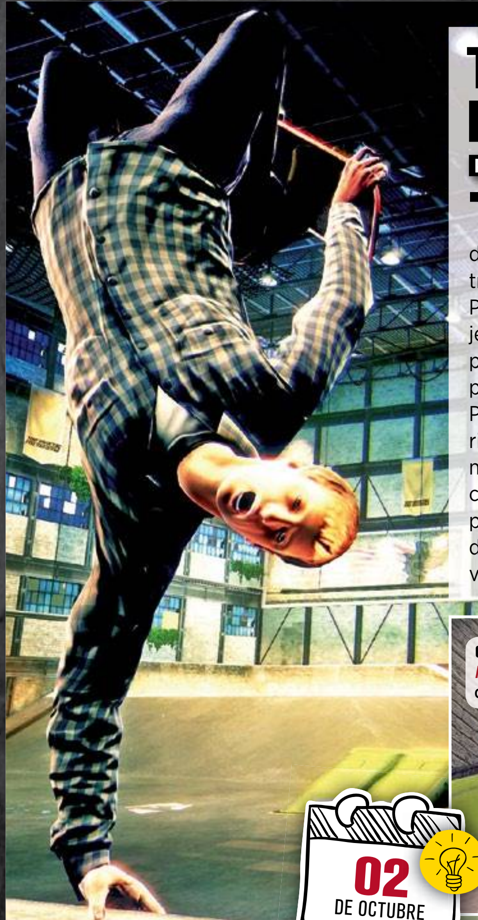
Para celebrar el vigésimo aniversario de la saga *Tales of*, Bandai Namco y tri-Crescendo se sacaron de la chistera *Tales of Zestiria*, la decimoquinta entrega de la saga que ya salió en Japón y que el 16 de octubre se estrenará aquí en PS3 y PS4. Ofrece un enorme mundo abierto para explorar con gran libertad y combates mucho más dinámicos y repletos de posibilidades (y sobre todo, más enfocados hacia la acción que en los anteriores). Gráficamente será la entrega más espectacular, con los diseños del equipo habitual de la serie y banda sonora del maestro Motoi Sakuraba. Los fanáticos de la serie van a alucinar este otoño.



WRC 5

PS4/PS3/PS VITA **BADLAND** **VELOCIDAD**

Los chicos de Badland Games nos acercan la edición física de *WRC5*, el nuevo simulador de Rally con licencia oficial del Campeonato del Mundo que, aunque lleve un "5" en su título, no tendrá nada que ver con los anteriores. Si los últimos *WRC* los hicieron los italianos de Milestone (responsables de los *MotoGP*) , esta nueva entrega corre a cargo del estudio francés Kylotonn (*Motorcycle Club, The Cursed Crusade*...). Han partido de cero y tras 18 meses de trabajo ya tienen casi listo un simulador que promete devolvernos las sensaciones al volante de los mejores juegos de antaño, en una emocionante lucha contra el crono a lo largo de 14 países, con 13 rallies tanto en pistas forestales nevadas como en tramos rocosos de montaña.



TONY HAWK'S PRO SKATER 5

PS4/PS3 **ACTIVISION** **DEPORTIVO**

Tony Hawk vuelve a nuestras PlayStations tras un parón de varios años que nos ha dejado huérfanos de skate del bueno. Esta entrega recuperará la esencia de los juegos de PS2, añadiendo nuevos niveles, complejos objetivos y un sistema de control preciso que nos permitirá ejecutar espectaculares acrobacias para subir de nivel, desbloquear contenido... En PS4 ofrece un multijugador online con hasta 20 rivales, que permite entrar y salir de las sesiones en cualquier momento. También podremos crear nuestro propio parque de skate y compartirlo con la comunidad. Eso sí, el multijugador no está disponible en PS3 y además esta versión se retrasa hasta el 13 de noviembre.



Tendrá la esencia de los *Tony Hawk* de siempre, pero con un online para hasta 20 skaters.

02 DE OCTUBRE



Cochazos de lujo y un mundo abierto serán los protagonistas de un "reborn" de esta saga de velocidad con tanta solera.

05 DE NOVIEMBRE

NEED FOR SPEED

PS4 EA GAMES VELOCIDAD

La serie *Need for Speed* volverá este año con la promesa de aunar todo lo bueno de las últimas entregas (una ciudad abierta para recorrerla libremente buscando variados desafíos, gran multijugador...) con lo mejor de los *Underground*, la rama de la serie que mejor resultado les dio en la época de PS2. Pues dicho y hecho. El tuning y las carreras ilegales serán los protagonistas de este "reboot", con unas opciones de personalización (tanto decorativas como de rendimiento) realmente abrumadoras para mejorar nuestros coches reales de marcas como Porsche. Y todo bajo un apartado técnico realmente espectacular, con unos efectos de luz brutales.









10 DE NOVIEMBRE

FALLOUT 4

PS4 BETHESDA ROL

Todd Howard (director de *Fallout 3*, de *Oblivion* y de *Skyrim*) lleva la batuta en este otro mastodóntico juego de rol de acción que volverá a proponernos sobrevivir en un yermo post-apocalíptico (en esta ocasión en un Boston devastado) en el que tendremos libertad casi absoluta para desarrollar a nuestro personaje como queramos y resolver las misiones a tiros o bien usando el sigilo o la diplomacia. En cuanto al combate, volverá el sistema VATS (que ralentiza la acción y nos permite apuntar a distintas partes del cuerpo) y podremos empuñar unas 50 armas, que admitirán cerca de 700 modificaciones. Otro candidato a GOTY.



Fallout 4 será un juego de rol de acción ambientado en un Boston post-apocalíptico.

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

PS4 ACTIVISION SHOOT'EM UP

El nuevo *Call of Duty* abrazará ideas aún más futuristas que sus antecesores, como usar androides como "carne de cañón" en el frente o soldados mejorados con implantes que luchan junto a drones y tanques de futurista diseño. La campaña de *Black Ops III* se ambienta en el año 2060 y nos llevará a lugares como Suiza, Etiopía o el desierto del Sáhara, en niveles algo más abiertos pero sin renunciar al componente cinematográfico. Y en cuanto al Online, ofrecerá cooperativo para 4 jugadores, modo zombi, 9 tipos de soldado para el PvP... Y su apartado gráfico tiene una pinta brutal.

06 DE NOVIEMBRE



19 DE NOVIEMBRE

STAR WARS BATTLEFRONT

PS4 | EA GAMES | ACCIÓN

Poco antes del "Episodio VII" nos llegará este juego de acción que recreará las mejores batallas terrestres de la trilogía original, como las de Hoth y Endor. En ellas podrán juntarse hasta 40 soldados, divididos entre rebeldes y fuerzas imperiales, que contarán con mochilas propulsoras, escudos o explosivos. La cámara se podrá colocar en primera persona o en tercera y habrá naves, como el Ala-X, el TIE Fighter o el Halcón Milenario. Pero lo mejor será la recompensa a las rachas de bajas: poder usar a Luke Skywalker, Darth Vader o Boba Fett. Su uso de la Fuerza, y/o de los sables láser ayudará a decantar las batallas. Y gráficamente será de lo más impactante. Eso sí, estará muy enfocado al online, sin campaña, aunque habrá misiones de supervivencia que se podrán jugar offline (en solitario o a pantalla partida).

Hasta 40 jugadores podrán participar en estas galácticas batallas.



JUST CAUSE 3

PS4 | EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN

El aguerrido Rico Rodríguez volverá a la República de Medici, su isla natal, para derrocar al general Di Ravello, un militar que ha impuesto su tiranía en el lugar. La destrucción será el ingrediente principal de este gigantesco "sandbox", ya que casi cualquier edificación se podrá reducir a fosfatina. Para ello, el protagonista contará con su inseparable paracaídas y con un traje volador que le permitirá surcar los cielos con mucha más agilidad que antes. A eso, añadid la presencia de un gancho que no sólo se podrá utilizar para agarrarse a cosas, sino también para unir diversos elementos y hacer que choquen entre ellos, con el consiguiente riesgo de explosión. Como los anteriores, promete horas y horas de diversión.

TC RAINBOW SIX: SIEGE

PS4 | UBISOFT | SHOOT´EM UP

La saga *Rainbow Six* se infiltrará en PS4 con una entrega que tendrá un marcado componente táctico, alejado del de la mayoría de shooters subjetivos. Habrá un modo Campaña, pero, por ahora, lo que más destaca de *RS: Siege* es su multijugador, en el que se enfrentarán terroristas y fuerzas especiales. Podremos hacer rápel por las paredes, usar drones, derribar paredes a mazazos... Dado que habrá rehenes, habrá que andarse con ojo. Una de las modalidades que conocemos es Terrohunt, un cooperativo en el que cinco jugadores podrán enfrentarse a la IA. Será un shooter diferente.





HITMAN

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA

La sexta entrega de la saga *Hitman* se iniciará en diciembre en PS4 y concluirá a lo largo de 2016. Y es que el Agente 47 visitará nuestra PS4 en formato digital, por capítulos, aunque mantendrá sus señas de identidad: una aventura de acción y sigilo. Como siempre podremos afrontar las misiones de asesinato como queramos y usando cualquier medio a nuestro alcance: disfraces para pasar desapercibidos, elementos del entorno para crear trampas (¿qué tal una estufa de gas?) o tirando de arsenal y liándonos a tiros. Tendremos libertad total para actuar y movernos por los amplios escenarios, que siempre contarán con varias vías de acceso y de huida, de manera que no estará de más explorarlos a fondo.

REPASAMOS LA EXITOSA TRAYECTORIA DE KOJIMA EN KONAMI

EL AUTÉNTICO BIG BOSS

***Metal Gear Solid V* será la última entrega de la saga firmada por Kojima y, casi con total seguridad, el último juego que hará dentro de Konami. Tras casi 30 años juntos, parece que el futuro del creativo japonés está lejos de la compañía que confió en él.**

SUS INICIOS

Los comienzos de Kojima no fueron fáciles. Sus padres no le apoyaron en sus inquietudes y aspiraciones laborales y cuando por fin logró entrar en Konami, sus primeros proyectos propios fueron rechazados, tanto su primera apuesta seria (llamada "Lost Warld" que no llegó a salir), como los primeros bocetos de *Metal Gear*.





A Hideo Kojima le encantan los guiños y las auto referencias, hasta el punto de incluirse en algunos de sus juegos...

Casi desde los tiempos de *MGS2*, Hideo Kojima lleva jugueteando con la idea de dejar su franquicia de mayor éxito en manos de otros. Aquel mítico "No place for Hideo" (no hay lugar para Hideo) de *MGS4* está a punto de hacerse realidad, lo quiera o no el famoso creativo japonés. Distintos puntos de vista entre una de las (otrora) "vacas sagradas" de Konami y algunos altos cargos ejecutivos de la compañía han desembocado en una desagradable situación con un desenlace que parece irrevocable. Salvo sorpresa mayúscula, Kojima tiene los días contados en Konami.

Pero los desencuentros entre ambas partes no son una novedad de los tiempos actuales. Prácticamente desde sus inicios en la compañía, un joven Hideo ya se enfrentaba con sus jefes, negándose rotundamente a trabajar en determinados proyectos en los que no creía. Siempre ha sido fiel a sus principios y a sus ideas, le pesara a quien le pesara. De niño, Hideo Kojima siempre quiso ser director de cine... hasta que se hizo con una Famicom (la consola que nosotros conocemos como NES) y probó el primer *Super Mario Bros.* A partir de ahí, tuvo claro que quería dedicarse a los videojuegos y dejó la carrera para perseguir este sueño. Se encontró con la oposición de sus padres, pero aún así siguió intentándolo y entregó su currículum en casi todas las grandes empresas del sector: Nintendo, Sega, Namco... Al final, fue Konami la que apostó por él. Su primer trabajo nada más entrar en la compañía en 1986 fue como asistente del diseñador de *Penguin Adventure*, un gran juego de acción y plataformas para MSX que fue la secuela de *Antartic Adventure*. La creatividad de Kojima no pasó desapercibida en la compañía y pronto le encargaron que diseñara su propio juego. A su primer intento lo llamó "Last Warld". Iba a ser una aventura de acción y plataformas protagonizada por una fémina que debía salvar el mundo.

Por suerte, Konami acabo rechazando este proyecto. Decimos por suerte porque, aunque su cancelación supuso un duro golpe para Kojima, hizo que trabajara con ahínco en su siguiente proyecto, un juego "de acción" llamado *Metal Gear (Intruder)*. Irónicamente, los primeros bocetos de esta nueva propuesta también fueron rechazados por Konami, pero el bueno de Hideo logró apañárselas al final para convencerles y así, en 1987 y para MSX2, *Metal Gear* sale a la venta (sin lo de "Intruder"), un juego con una complejidad inédita, tanto en su argumento como a la hora de jugar teniendo en cuenta las limitaciones de la máquina. La esencia de la saga ya se encontraba presente en esta primera entrega. Había nacido una leyenda y en Konami se frotaban las manos con las 700.000 copias vendidas y los planes de sacarlo en los Estados Unidos. Y aquí empezaron los problemas. La plataforma MSX2 no era popular en Estados Unidos. Para que el juego triunfase allí, había que "portarlo" a NES, un sistema menos potente que MSX2 y además había que hacerlo en seis meses. Kojima se negó a hacerlo, aunque Konami lo lanzó igualmente, encargándoselo a un "nuevo" estudio llamado Ultra Games (que en realidad eran empleados de Konami trabajando en la sombra). Y lo mismo ocurrió cuando le pidieron que hiciera una secuela debido al éxito que tuvo esta versión de NES en el mercado americano (vendió un millón de unidades en pocos meses). No lo aceptó y el desarrollo de *Snake's Revenge*, lanzado en 1990 sólo en Estados Unidos, volvió a recaer en Ultra Games. El propio Kojima se enteró por sorpresa de que el desarrollo estaba »

LOS DESENCUENTROS ENTRE KOJIMA Y KONAMI VIENEN DE LEJOS. EL CREADOR DE *MGS* YA SE ENFRENTÓ CON SUS JEFES A FINALES DE LOS 80.

SUS PELÍCULAS DE CABECERA

"Amo el cine desde que era un crío. Si los humanos están hechos en un 70% de agua, yo estoy hecho en un 70% de películas". Son palabras del propio Hideo Kojima que no vamos a cuestionar viendo las innumerables referencias, guiños y hasta plagios que hay en sus juegos desde sus inicios. Aquí están algunas de las películas que más han influido en su obra según afirmó Kojima en una entrevista a una revista inglesa (hay muchas más).



LA GRAN EVASIÓN (1963) Del clásico protagonizado por Steve McQueen sacó los conceptos "esconderse" y "escapar". Según Kojima, "si no hubiera existido, hoy probablemente no habría ningún *Metal Gear*".

1997: RESCATE EN NUEVA YORK (1981). Kojima quedó "electrificado" con Snake Plissken (el prota de esta peli de John Carpenter interpretado por Kurt Russell). Fue decisivo a la hora de crear a Snake.



LOS CAÑONES DE NAVARONE (1961) La idea de infiltrarse en territorio enemigo la sacó de este otro clasicazo. Y lo de que Snake haga ruido adrede para atraer la atención de un guardia, también.



DESDE RUSIA CON AMOR (1963) O cualquier peli de Bond: una misión secreta en la que está en juego el destino del mundo, acción, espionaje, "charlas" con el villano de turno... Sin 007 tampoco habría ningún *MGS*.



CON LA MUERTE EN LOS TALONES (1959) Según Kojima, siempre ha procurado trasladar a sus juegos la tensión del cine de Hitchcock. El duelo final de esta peli en lo alto del monte Rushmore inspiró algunos combates míticos de la saga.



ZOMBI (1978) Para Kojima, "*Metal Gear Solid* es Zombi si cambias soldados por muertos vivientes". Hay que acertar con la llave correcta antes de que te pille el enemigo y escapar de él a toda costa...

» en marcha. Se lo comentó durante un viaje en tren uno de sus "compañeros" de Ultra Games. Poco después, Kojima comenzó el desarrollo de la verdadera secuela: *Metal Gear 2: Solid Snake*, uno de los mejores juegos de MSX2.

En aquella época también trabajó en otros juegos ajenos a la saga *Metal Gear*, en los que seguiría volcando su pasión por el cine. Títulos como *Snatcher* (1988) o *Policenauts* (1994) en los que "fusila" sin pudor éxitos del cine occidental como "Blade Runner" o "Arma Letal". Además, participó activamente en las tres primeras entregas de *Tokimeki Memorial*, un popular simulador de citas.
Pero durante esos años Kojima empezó a trabajar también en lo que sería *Metal Gear Solid*. Al principio pensó en desarrollarlo para Super Nintendo. Pero ya estaban empezando a experimentar con un nuevo formato, el CD, que permitiría a Kojima hacer el juego como siempre había soñado: en tres dimensiones. Así que empezaron a desarrollarlo para 3DO. Pero en enero de 1997, un brutal terremoto hizo estragos en Kobe... y en las oficinas que Konami tenía en esa ciudad. Gran parte del trabajo que levaban realizado quedó destruido. Pero como no hay mal que por bien no venga, este contratiempo hizo que Kojima se fijara en una nueva consola que estaba preparando Sony y que ofrecía todas las características que Kojima demandaba para la que iba a ser su gran obra maestra.

AUNQUE CONOCIDO POR SUS *MGS*, KOJIMA ALUMBRÓ OTROS MUCHOS JUEGOS DENTRO DE KONAMI. ALGUNOS DE ELLOS NO LLEGARON AQUÍ.

Así pues, *Metal Gear Solid* salió en PlayStation, convirtiéndose en un éxito a escala mundial y a Hideo Kojima en uno de los diseñadores de videojuegos más reputados, por su creatividad a la hora de utilizar todos los recursos de la consola para sorprender al jugador y por el cinematográfico enfoque de la aventura. Y además, a partir de aquí, la saga *MGS* quedó ligada a PlayStation.
Tras este arrollador éxito, Kojima tenía ante sí el reto de superarse con una secuela que demostrara el poderío de PS2. *MGS2: Sons of Liberty* cumplió en este aspecto con creces, pero no terminó de convencer en otros apartados. Que Solid Snake cediera su protagonismo a Raiden no gustó a casi nadie. Y además el guión del juego sufrió varios cambios y recortes por la situación en Oriente Próximo (inicialmente la idea era ambientarlo en Irán e Irak), el ataque del 11-S... Por aquellos años, Kojima además alumbró otros juegos, como los *Zone of the Enders* o los *Boktai* de GBA, originales RPG de acción en los que el ciclo día/noche y la luz del sol tiene una importancia capital.

Cuando todos esperábamos que Kojima explicara los cabos sueltos de *MGS2*, nos sorprendió anunciando que *MGS3: Snake Eater* sería una precuela ambientada en 1964 y protagonizada por el Snake "original", que durante el juego terminaría convirtiéndose en Big Boss. Con esta entrega, Kojima no sólo se reconcilió con todos los fans sino que logró que, para muchos, sea la mejor entrega de la saga (a falta de que "reposemos" *MGSV*, claro).
Para *MGS4*, la idea estaba clara: contar el final de esta historia en otra aventura de acción y sigilo que demostrara todo el potencial técnico de PS3. Para lograr este objetivo, Kojima funda formalmente Kojima Productions en 2005 y amplía su plantilla a más de 200 empleados. Su siguiente reto fue demostrar que una portátil puede albergar un verdadero *MGS* canónico y eso lo logró con *Peace Walker* en PSP. A estas altura ya era uno de los grandes activos de Konami, y la empresa utiliza su imagen para darle relumbrón a otros juegos de la compañía (como el primer *Castlevania: LOS*, de 2010, en el que ejerce de "consultor") o las labores de producción y promoción que llevó a cabo con *Metal Gear Rising* de Platinum (2013).

Todo iba viento en popa, con el desarrollo de *MGSV* a toda vela y con un prometedor *Silent Hills* en el horizonte, a medias con el director de cine Guillermo del Toro. Y de repente todo se va al garete. *Silent Hills* cancelado, *P.T.*, retirado del Store, desmantelamiento progresivo de Kojima Productions... ¡incluso prescinden de la firma de Kojima en la portada de *MGS V*! ¿Qué ha pasado? Desde fuera es difícil saberlo con exactitud. Parece claro que Konami quiere potenciar sus otras ramas de negocio (tragaperras, gimnasios...) sin olvidar los videojuegos, pero apostando más por desarrollos pequeños (para móviles) que por superproducciones millonarias al estilo *Metal Gear Solid V*. Este nuevo rumbo de la empresa, sumado a otros aspectos como el desgaste de tantos años o supuestas "diferencias económicas" entre ambas partes han terminado por desembocar en un escenario en el que Kojima parece no tener sitio. Ya veremos cómo termina esta historia...

SUS PRINCIPALES TRABAJOS

Hideo Kojima entró en Konami en 1986 y casi desde sus inicios su nombre quedó ligado a la serie *Metal Gear Solid*. Es el director y guionista de las entregas principales, aunque ha participado de un modo u otro en casi todos. Pero Kojima ha trabajado en muchos más juegos en su carrera, bien como guionista y/o director o, en otros casos, asumiendo el cargo de productor o labores más "testimoniales" (por ejemplo, fue consultor en *Castlevania: Lords of Shadow*, una maniobra más publicitaria que otra cosa). Y muchos de sus trabajos fuera de *MGS* no llegaron a salir aquí, y eso que algunos merecen mucho la pena.



PENGUIN ADVENTURE (1986) El primer trabajo de Hideo Kojima en Konami (y en la industria) fue el de asistente del diseñado de *Penguin Adventure*, un variado juego de acción y plataformas que fue la secuela de *Antartic Adventure*. En este primer encargo ya demostró sus capacidades.



METAL GEAR (1987) Tras la cancelación de "Last Warld", le encargaron un juego de acción y, teniendo en cuenta las limitaciones de MSX2 y tomando como fuente de inspiración pelis como "La Gran Evasión", en vez de un juego de tiros hizo uno de sigilo. Y de paso, creó un mito.



SNATCHER (1988) Kojima siguió volcando su pasión por el cine occidental en *Snatcher*, una aventura en la que "fusiló" sin pudor pelis como "Blade Runner" o "Terminator" y que pudimos disfrutar años más tarde en España en su versión Mega CD. Muy recomendable.



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (1990) Tras enterarse por sorpresa del desarrollo de *Snake's Revenge* para NES, Kojima decidió desarrollar la verdadera secuela de *Metal Gear*, creando uno de los mejores juegos de todo el catálogo de MSX2.



POLICENAUTS (1994) Otra aventura con ambientación de ciencia-ficción que por desgracia nunca nos llegó. Se "inspiró" en "Arma Letal" para ciertos personajes (a Mel Gibson le puso el pelo azul). Y... ¡sale Meryl! Toda una paradoja temporal.



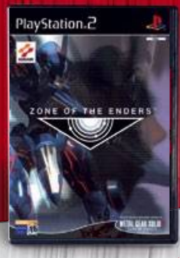
TOKIMEKI MEMORIAL: NIJIIRO NO SEUSHUN (1997) Kojima planificó la primera entrega de esta popular (en Japón) serie de simulador de citas, ejerciendo como productor e incluso de "director dramático".



TOKIMEKI MEMORIAL 2: IRODORI NO LOVE SONG (1998) Kojima también planificó *Tokimeki Memorial* 2 y fue su productor. En la tercera fue productor ejecutivo. La saga continuó, pero ya sin Kojima.



METAL GEAR SOLID (1999) Sus inicios fueron bastante tortuosos, pero *Metal Gear Solid* fue una aventura única con un enfoque cinematográfico inédito y que supo exprimir todos los recursos de PSOne para sorprender. Su primer éxito a escala mundial.



ZONE OF THE ENDERS (2001) Kojima también tuvo tiempo para alumbrar esta nueva franquicia protagonizada por enormes mechas apoyándose en el estudio de animación Sunrise. El juego estaba muy bien, aunque muchos se lo compraron sólo porque incluyó la demo de *MGS2*.



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (2001) Tras el éxito de *MGS*, Kojima tenía ante sí el reto de superarse a sí mismo explotando la potencia de PS2. Esto sí lo logró, aunque ciertas decisiones y recortes empañaron el resultado final.



ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER (2003) Pese a que se limitó a realizar sólo labores de producción, Kojima firmó la portada de *ZOE 2*. Tenía tanto prestigio que, en esos tiempos, a Konami no le importaba que firmase las carátulas.



BOKTAI (2003) Hideo Kojima también produjo esta original serie de juegos de rol de acción en la que el ciclo día/noche y la luz del sol tenían un papel fundamental. En total hubo tres entregas en GBA, además de *Lunar Knights* en DS que tenía muchos puntos en común.



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (2004) Si *MGS 2* nos gustó mucho aunque nos dejara cierto sabor agridulce, Kojima dio en el clavo con *MGS 3*, una precuela en la que manejábamos al Snake original en una aventura difícil de olvidar.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (2008) Ambientado en 2014, la aventura de Solid Snake acaba aquí, al menos en lo que a orden cronológico se refiere... Aunque luego saldría *Metal Gear Rising*, ambientado en 2018.



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (2010) Aunque participó como guionista y productor del más que digno *Portable Ops*, Kojima demostró que era posible meter un *MGS* "de verdad" en una portátil como PSP. ¡Y con cooperativo!



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN (2015) Tras el buen aperitivo que fue *Ground Zeroes*, por fin estamos disfrutando ya de *The Phantom Pain*, la entrega más grande de la saga en la que el círculo se cierra... ¿Para siempre?

CONCURSO



¿QUIERES JUGAR AL EXPLOSIVO MAD MAX Y ENCIMA LEVARTE ESTE ALUCINANTE PACK?
¡SÓLO HAY 5 EN ESPAÑA! TE LLEVAS EL JUEGO Y TODO ESTE CONTENIDO EXLUSIVO

LLÉVATE ESTE PACK SÚPER EXCLUSIVO DE MAD MAX

COMPUESTO POR: CAJA EXCLUSIVA • CAZADORA DE PIEL • VASOS DE CHUPITO • LÁMINA DE ARTE • TRILOGÍA CLÁSICA EN BLU-RAY • JUEGO PARA PS4

PARTICIPA
HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com/concursos/madmax-playmania

MAD MAX
MEL GIBSON
MAD MAX

NOVEDADES





PÁGINA 36

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Snake vuelve por la puerta grande, con una aventura única. Una aventura con lo con lo mejor de los *Metal Gear* clásicos y lo mejor de los sandbox. Irrepetible.

PÁGINA 40

» Pro Evolution Soccer 2016. Konami vuelve a la carga con su aclamada saga de fútbol y por fin ha encontrado el camino para devolverla a la gloria de los tiempos de PS2. *PES 2016* nos ofrece una jugabilidad como la de antaño, pero con gráficos de hoy en día.



» Until Dawn. Sony nos sorprende con una aventura interactiva capaz de poner los pelos de punta al más pintados gracias a su soberbia ambientación y a su guión plagado de giros y sorpresas. Uno de los juegos técnicamente más bestias del catálogo de PS4.



» Mad Max. Ambientada en el universo descrito en las películas, esta aventura de acción es un derroche de adrenalina que nos invita a recorrer un enorme mundo abierto combatiendo y buscando recursos, ya sea a pie o al volante de nuestro espectacular bólido.

AL CALOR DEL VERANO

Todavía no ha empezado el otoño, la época reservada para los mejores lanzamientos, y ya no sabemos muy bien qué juego elegir... O más, bien a qué juegos dedicar nuestros esfuerzos. El protagonismo absoluto ahora mismo se lo lleva *Metal Gear Solid V*, una aventura capaz de dejar a cualquiera con la boca abierta. Pero si en lugar de infiltración prefieres acción directa, ahí tienes el divertido *Mad Max*. Y si lo tuyo es pasar miedo y jugar de una manera diferente, la aventura interactiva exclusiva de PS4, *Until Dawn*, es tu juego. Y eso sin olvidarnos del fútbol, del anime, de las plataformas, de las remasterizaciones... ¡Tenemos hasta aventuras gráficas! Sin duda, estamos viviendo uno de los mejores momentos de PS4, en cuanto a variedad y calidad de lanzamientos. Y eso que todavía nos quedan los meses más calientes del año...

PS4

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS   SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR  EDAD JUEGO EN RED



JUEGO Play RECOMENDADO



16

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**

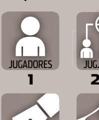
Desarrollador: **KOJIMA PRODUCTIONS**

Editor: **KONAMI**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **64,99 €**

Precio Ed. Coleccionista: **99,99 €**



JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **2-16**



TEXTOS **CASTELLANO**

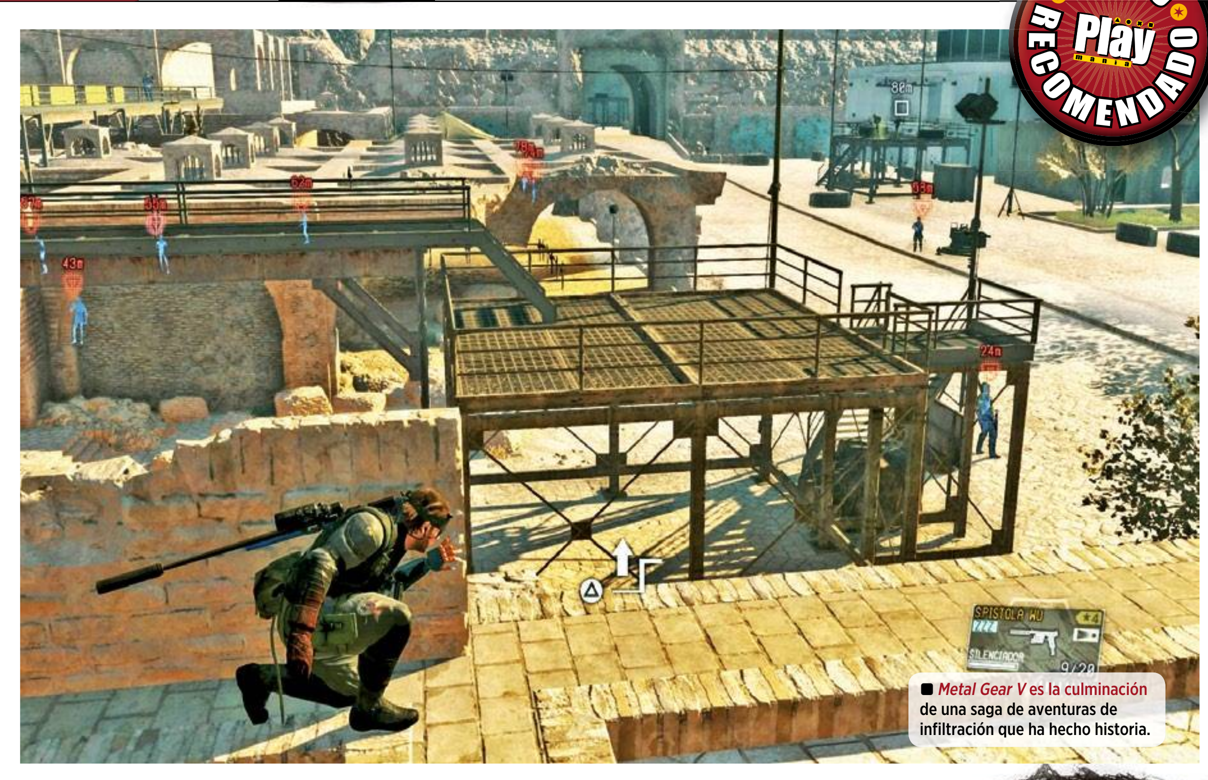
VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.konami.jp/mgs5/



■ *Metal Gear V* es la culminación de una saga de aventuras de infiltración que ha hecho historia.

DIJO QUE LO MEJOR ESTABA POR LLEGAR... **Y NO MENTÍA**

MGS V: The Phantom Pain

Las despedidas nunca son fáciles, pero cuando se hacen con el ingenio y la maestría de Hideo Kojima, no queda más remedio que levantarse y aplaudir.

Que *Metal Gear* es una de las franquicias más celebradas de la industria lo saben aquí y en Shadow Moses. Y es que no lo podemos evitar: nos encanta infiltrarnos en bases fuertemente vigiladas, haciendo uso de todo tipo de gadgets y armas, mientras disfrutamos de una historia intensa y emotiva plagada de giros de guión. Y ya hace cinco años desde la última vez que nos pusimos en la piel de la serpiente... Pero este 1 de septiembre hemos sentido un pinchazo, un *Phantom Pain* que nos avisaba del regreso de varios viejos conocidos: vuelve Kojima, vuelve Snake, vuelve *Metal Gear*, y lo hacen por la puerta grande, la reservada sólo para las obras maestras.

Mucho ha cambiado desde que un joven Solid Snake se infiltró en Outer Heaven (al amparo de MSX) para poner fin a la rebelión de Big Boss, el hombre cuya leyenda acapara todo el protagonismo en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Los niveles cerrados regidos por la narrativa han dado paso a un mundo que evoluciona a merced de nuestras decisiones. Y es que si hubiera que definir *The Phantom Pain* con una sola palabra esa sería libertad: libertad para afrontar cada situación de la forma que deseemos, libertad para elegir a qué ritmo se desarrolla el argumento y libertad para forjar nuestra propia leyenda en el campo de batalla. Kojima, maravillado por mundos abiertos como el de *GTA V*, ha querido ir más allá y regalarnos un juego que hace honor a la palabra "sandbox": en lugar de tener que adaptarnos

» DE 1987 A 2015: ASÍ HA **EVOLUCIONADO** LA INFILTRACIÓN



1 **MUNDO ABIERTO.** No uno, sino dos mundos abiertos (Afganistán y África) sustituyen a los entornos cerrados de anteriores *Metal Gear*.



2 **CICLO DÍA/NOCHE.** El tiempo transcurre de forma natural, aunque podemos acelerarlo para que se adecue a nuestras necesidades.



3 **CLIMATOLOGÍA.** Cada zona cuenta con un clima característico: tormentas de arena, lluvia, niebla... Y pueden actuar a favor o en contra.

■ Venom Snake es nuestra representación dentro del juego. Un soldado al que se lo han arrebatado todo...



■ Por primera vez en un *Metal Gear*, es posible escalar paredes. Y viene de perlas para colocarnos en una posición ventajosa.



■ Espiar una reunión es solo un ejemplo del tipo de misiones que encontraréis. Nosotros la resolvimos tirando de buena puntería.



■ El helicóptero también se puede personalizar: color, armamento, blindaje, canción que suena por los altavoces...

» OPERACIONES Y ESPIONAJE TÁCTICOS



TACTICAL. De nada sirve ir a loco, hay que planear cada paso y actuar con sigilo para triunfar. ¡Como en todo *Metal Gear*!



ESPIONAJE. El equipo del soldado incluye gadgets propios del mejor espía, desde prismáticos hasta radares.



OPERATIONS. Se acabaron las misiones en solitario: ahora, contamos con el respaldo de nuestros leales soldados.





No se puede comparar la libertad de *MGS V: The Phantom Pain* con la de ningún otro juego. Existen cientos de formas de avanzar, a cada cual más ingeniosa y divertida.

a lo que ofrece *MGS V*, es el propio juego el que se moldea y adquiere la forma necesaria para adaptarse a nosotros. Como si de arena se tratase. Podemos completar una misión en silencio, infiltrándonos por la noche y utilizando armas no letales, pero también podemos irrumpir a plena luz del día causando el caos con nuestro lanzacohetes más potente. O, simplemente, pedir un ataque aéreo y tumbarnos a la bartola mientras vemos como barre un campamento. Podemos interrogar a un soldado enemigo (si antes nos hemos hecho con un intérprete para entender el idioma) para conocer el paradero de nuestro objetivo, o recuperar un archivo de inteligencia que detalla su posición. Y también está en nuestras manos decidir el destino de nuestra presa: darle una muerte limpia y rápida con un certero disparo a la cabeza desde una distancia segura... O dejarlo inconsciente con una técnica de CQC y reclutarlo para que pase a formar parte de nuestro ejército de mercenarios. La cantidad de opciones es tan inmensa que resulta imposible no sentirse abrumados en la primera partida, pero basta una visita a la Base Madre para empezar a comprender todos los entresijos del sistema de desarrollo y adoptar nuestro papel como líderes de Diamond Dogs.

Si jugasteis al último capítulo troncal de la saga, *MGS: Peace Walker*, todo esto os resultará familiar. La organización y gestión de nuestro centro de operaciones vuelve a tener una importancia capital dentro del desarrollo de la aventura. Es prácticamente obligatorio extraer soldados (mediante la maniobra Fulton) y asignarlos a las distintas unidades de la base para desarrollar nuevas armas, equipo y herramientas que nos harán la vida más fácil en el campo de batalla, o para conocer informes detallados sobre el enemigo antes de »

■ El sistema de extracción Fulton nos deja momentos realmente cómicos, como el que se produce al extraer a un oso pardo...



■ Cuando todo lo demás falla, podemos colarnos en la parte de atrás de un camión para pasar inadvertidos.



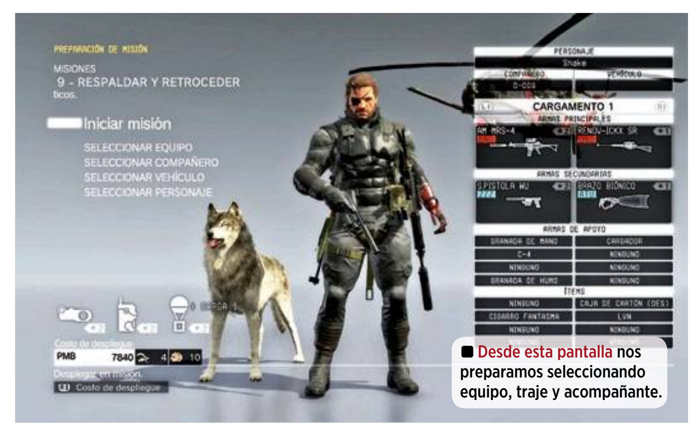
■ Una de las muchas formas de conseguir información es encontrando archivos de inteligencia.


Pero no creáis que todo es sigilo, algunas misiones son trepidantes y contienen acción a raudales.


Las cajas no solo sirven para escondernos: desde estas plataformas, podemos viajar a otros puestos.


Las paredes del helicóptero se cubren poco a poco con fotos de algunos de los mejores momentos.


Hay jefes, pero no son tan espectaculares ni gozan del protagonismo de otras entregas.



Desde esta pantalla nos preparamos seleccionando equipo, traje y acompañante.

Todo el tiempo y dinero invertidos en el motor gráfico Fox Engine ha compensado con creces. Actualmente, no existe nada mejor en consolas.



empezar una misión, o para obtener valiosos recursos con los que ampliar el tamaño de la base... Incluso habrá puntos en los que no podremos avanzar en la historia si no disponemos del ítem necesario. Esto, que a priori puede parecer un punto flaco, es en realidad una de las mayores virtudes de *The Phantom Pain*: nos obliga a preocuparnos por nuestros hombres y mujeres, visitándolos de vez en cuando para subirles la moral, poniéndonos en su piel para sacar partido de habilidades especiales y llorando su muerte cuando nos comuniquen que uno de ellos ha fallecido en una misión de despliegue. Sin lugar a dudas, Kojima ha conseguido despertar en nuestro interior un sentimiento de camaradería y ha logrado hacernos sentir como el verdadero Big Boss liderando a un grupo de soldados sin fronteras.

Toda esta inmensidad es digna de elogio, pero la cosa no acaba ahí: *MGS V The Phantom Pain* es un prodigio técnico, una maravilla visual que entra por los ojos gracias a escenarios enormes plagados de elementos, un sistema de iluminación que retrata con maestría las distintas horas del día y rostros capaces de expresar sentimientos sin necesidad de articular palabra alguna. Y para poner la guinda al pastel, todo se muestra a una resolución de 1080 p y 60 fps y con tiempos de carga muy escasos, tanto en número como en duración. Ahora mismo, no encontraréis absoluta-

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS SOLDADOS DE RANGO "FOX"


1 **EXTREMO.** En estas misiones los enemigos ven mejor, oyen mejor, son más resistentes y hacen más daño. Algo así como un "modo difícil".


2 **SUBSISTENCIA.** Todo un homenaje a anteriores entregas: empezamos la misión sin armas y debemos conseguirlas en el campo.


3 **CAMUFLAJE TOTAL.** ¿Creéis ser maestros del sigilo? En estas misiones podréis demostrarlo: si os descubren una vez... GAME OVER.



■ No es *GTA*: es *Metal Gear*. Pero en *The Phantom Pain* también es posible “tomar prestados” vehículos 4x4, camiones, tanques...



■ ¿¡Hideo!? Sí, lo ha vuelto a hacer. El creativo japonés puede formar parte de nuestro ejército, pero antes hay que rescatarle.



■ También podemos crear y personalizar el logo del ejército. ¿Qué os parece el nuestro?





mente nada en PS4 que se ponga a la par de *MGS V* en lo que a gráficos se refiere. El apartado sonoro, aunque no cuenta con el tinte épico que caracterizaba a las anteriores entregas, sobresale y alcanza el estrellato gracias a los dos emotivos temas vocales y a las cintas que podemos recoger durante la aventura: auténticos hits de los años 80 que arrancarán una sonrisa sobre los labios de los veteranos y que hacen de todas y cada una las entradas de nuestro helicóptero momentos memorables.
La historia es quizás el punto más complicado de tratar, y es que estamos seguros de que en los años venideros dividirá a los seguidores como no lo ha hecho videojuego alguno. El guión es trepidante, con escenas de acción espectaculares, situaciones crudas imposibles de olvidar y momentos que no sólo rompen la cuarta pared, sino que la derriban por completo. Sin embargo, le falta parte de la magia y la emoción que hizo tan grandes a los anteriores. Y esto se debe, especialmente, a la estructura dividida en misiones, que hace que la historia se narre de forma muy dispersa. Además, los numerosos tráilers que se han publicado revelan demasiada información y estropean parte de las sorpresas que esconde el argumento... Pero si habéis conseguido alejaros de todos ellos, no sólo os envidiamos, sino que estáis a punto de embarcaros en el viaje de vuestras vidas.
Y al final, nada de esto importa, pues en el momento en que insertéis el disco en vuestras consolas no podréis parar de jugar durante las más de 40 horas que os llevará completar la historia principal. Y aun así, seguiréis realizando misiones, escuchando cintas, probando nuevas estrategias... Y cuando sintáis, como nosotros, que estáis ante uno de los mejores juegos de la historia, acordaos del hombre que ha hecho todo esto posible y saludadle como se saluda a los verdaderos héroes. ■



■ El desarrollo imita el estilo de las series de TV, con créditos en cada misión. Algunas incluso terminan con un “Continuará”.



■ Plantas, materiales, diamantes... Hay un montón de elementos que debemos recolectar para utilizar y mejorar nuestro equipo.

» HERMANOS UNIDOS POR LA **VENGANZA**

Dos son compañía, tres son multitud y cuatro son tus acompañantes en *The Phantom Pain*. Un caballo, un perro/lobo, una francotiradora y un robot serán tus mejores aliados en el campo de batalla. Y es posible mejorarlos, personalizarlos y hacer que aprendan nuevas habilidades.



D-HORSE. El corcel es capaz de cubrir grandes distancias a toda velocidad y de hacer sus necesidades para entorpecer.



D-DOG. El olfato del can detecta plantas, armas y enemigos, convirtiéndolo en uno de nuestros mayores aliados en combate.



QUIET. Dicen que la palabras pueden matar, pero esta misteriosa francotiradora es letal sin necesidad de abrir la boca.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad y sus cientos de opciones. Los apartados técnico y sonoro son sublimes.

» LO PEOR
La historia puede no sorprender y está muy dispersa. La traducción es mejorable.

Te gustará + que... **MGS V GROUND ZEROES**



Te gustará + que... **MGS PEACE WALKER**

99	**» GRÁFICOS** 1080 p, 60 fps, entornos ultra detallados, rostros híper realistas...
99	**» SONIDO** Gracias a *MGS V*, los 80 van a estar más de moda que nunca.
95	**» DIVERSIÓN** Hay tantas opciones y posibilidades que no hay quien se canse.
97	**» DURACIÓN** Más de 40 horas de historia principal, cientos de secundarias...
NOTA 97	**Hideo Kojima dice adiós, sí, pero lo hace con el mejor juego de infiltración de la historia bajo el brazo.**

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **PES TEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **59,99 €**
Precio PS3: **49,99 €**
Precio Ed. Aniversario: **64,95 €**

JUGADORES **1-4**
JUG. ONLINE **1-22**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

pes.konami.com/es/pes2016

Tras la prometedora mejoría del año pasado, la calidad vuelve a manar por los poros de PES.

LA **ESTRELLA** SE OLVIDA, AL FIN, DEL CALVARIO DE LESIONES

Pro Evolution Soccer 2016

Le ha costado sangre, sudor y lágrimas, pero *PES* ha recuperado la forma física y vuelve a estar en disposición de luchar por títulos.

Esta vez, sí. Ya se puede gritar alto y claro: *Pro Evolution Soccer* vuelve a estar en la picota futbolística. La entrega del año pasado supuso un gran paso adelante, tras múltiples sinsabores en la generación de PS3, y la de esta temporada es la confirmación de que el PES Team, con sus dos estudios en Tokio y Windsor, ha vuelto a dar con la tecla.

La principal mejoría de *PES 2016* viene de la mano de su control, que hace honor al lema de "amar el pasado y jugar el futuro". Es como un *PES 6*, pero con la tecnología actual. Prácticamente todos los elementos jugables están bien engrasados, lo que hace que los partidos sean tan fluidos como divertidos. Para empezar, destaca el sistema de regates, que permite hacer movimientos y quiebros en una baldosa, así como realizar controles orientados para dejar a los defensas con el molde. El sistema de entradas también ha mejorado mucho. Con un mismo botón, podemos forcejear o meter el pie, pero la verdadera clave está en correr con cabeza, anticipando los movimientos del rival. Otra mejoría destacable se ha producido en la física del balón, que resulta mucho más consistente. Como consecuencia, tanto los pases como los tiros permiten una gran variedad de efectos. Eso sí, la violencia con la que sale golpeado el balón en los chuts desde fuera del área es tan exagerada que casi siempre son imparables. La espectacularidad está a la orden del día y, del mismo modo, es habitual ver gestos técnicos como voleas, espuelas o rabonas que se ejecutan sin siquiera tener que hacer extrañas combinaciones de botones. Jugable-

Neymar es la imagen de portada del juego. En la versión europea, aparece acompañado por Morata.

CALIDAD AL SERVICIO DEL **ESPECTÁCULO** FUTBOLÍSTICO



1. **PASES.** Responden muy bien, en especial las entregas al hueco y los pases a la espalda de la defensa. El ritmo de juego recuerda al de *PES 6*.
2. **LUCHA POR LA POSESIÓN.** Se ha rehecho el sistema de colisiones y los robos de balón dependen mucho de cómo posicionamos al defensor.
3. **DISPAROS.** La nueva física del balón se traduce en auténticos cañonazos y también resulta muy fácil hacer remates acrobáticos.



■ El editor permite "arreglar" ciertas licencias. Es muy completo y hasta permite importar logos y camisetas. Precisa de paciencia.



■ El modo Entrenamiento consta de veintitrés pruebas con las que picarse para obtener la mejor puntuación posible.



■ Hay veintiún estadios, de los que sólo once son reales, como San Siro, Old Trafford, el Allianz Arena o Saitama.







Hace honor a su lema de amar el pasado y jugar el futuro: es como un *PES 6*, pero con la tecnología actual.

mente, quizás lo único que se le puede reprochar a *PES 2016* es que la IA tiene algunos altibajos a la hora de coger las marcas en defensa y que los porteros no se prodigan en grandes actuaciones. Aún así, estamos ante un gran simulador.

Entre las licencias, contamos con las ligas de España, Francia, Italia, Holanda, Portugal, Brasil, Argentina, Chile e Inglaterra (esta con jugadores reales, pero equipos ficticios). En el caso de las tres primeras, también está la segunda división. Sin embargo, lo más jugoso son las exclusivas de la Champions League, la Europa League, la Supercopa de Europa, la Copa Libertadores, la Copa sudamericana y la Champions League de Asia. Técnicamente, luce muy bien, gracias al uso del Fox Engine. Hay que destacar las nuevas animaciones, como las de los pies, que están muy bien acompasadas con los efectos que se le imprimen al balón. El parecido de los jugadores de clase alta y media-alta está muy logrado y la nueva cámara por defecto, que hace ajustes según dónde esté el balón, también queda muy bien. Eso sí, echamos en falta una mayor variedad en la iluminación (sólo hay día o noche, sin rangos horarios) o la climatología (seco o lluvia). Por otra parte, los comentarios de Carlos Martínez y Julio Maldonado ya no son tan incoherentes, pero se les siguen notando las costuras y la falta de repertorio. El sonido ambiente sí cumple. *PES* no podría haber elegido una mejor forma de celebrar su vigésimo aniversario: por fin podemos volver a decir que estamos ante un gran juego de fútbol. Alabada sea su resurrección.



■ Hay selecciones y la gran mayoría tienen a sus jugadores reales, aunque las equipaciones no siempre son las oficiales.



■ La lluvia influye mucho en los partidos, pues, además de que el balón va más rápido, los jugadores se resbalan con más facilidad.

» LA MISMA OFERTA DE CASI SIEMPRE

Los modos de juego son prácticamente los mismos del año pasado. Se supone que en el futuro debería añadirse la licencia de la Eurocopa de Francia (aunque no sabemos si con una actualización gratuita o con un DLC), pero las modalidades que más tiempo nos quitarán serán estas.



LIGA MÁSTER. Como director técnico, debemos gestionar traspasos y velar por la buena salud de las arcas de nuestro club.



SER UNA LEYENDA. Manejamos a nuestro álter ego para llevarlo a la cima, empezando en un club modesto.



ONLINE. Hay Divisiones, campeonatos, partidos para 22 jugadores y MyClub, basado en el ya habitual sistema de cromos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control vuelve a ser lo que fue. Licencia de la Champions. El completísimo editor.

» LO PEOR
No hay modos nuevos. Comentarios flojos. La IA presenta algunas lagunas en defensa.

Te gustará + que... PES 2015 — Te gustará − que... NBA 2K15



86	**» GRÁFICOS** El parecido de las caras es bueno y han mejorado las animaciones.
75	**» SONIDO** Los comentarios no son muy allá, pero la banda sonora es excelente.
92	**» DIVERSIÓN** El control es genial, como en los viejos tiempos, pero actualizado.
88	**» DURACIÓN** Hay modos para dar y regalar, si bien se echan en falta novedades.
NOTA 88	El PES Team ha dado al fin con la tecla y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2.



JUEGO RECOMENDADO Play







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **SUPERMASSIVE GAMES**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Edición física: **69,95 €**
Edición digital: **59,99 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE ESTADÍSTICAS

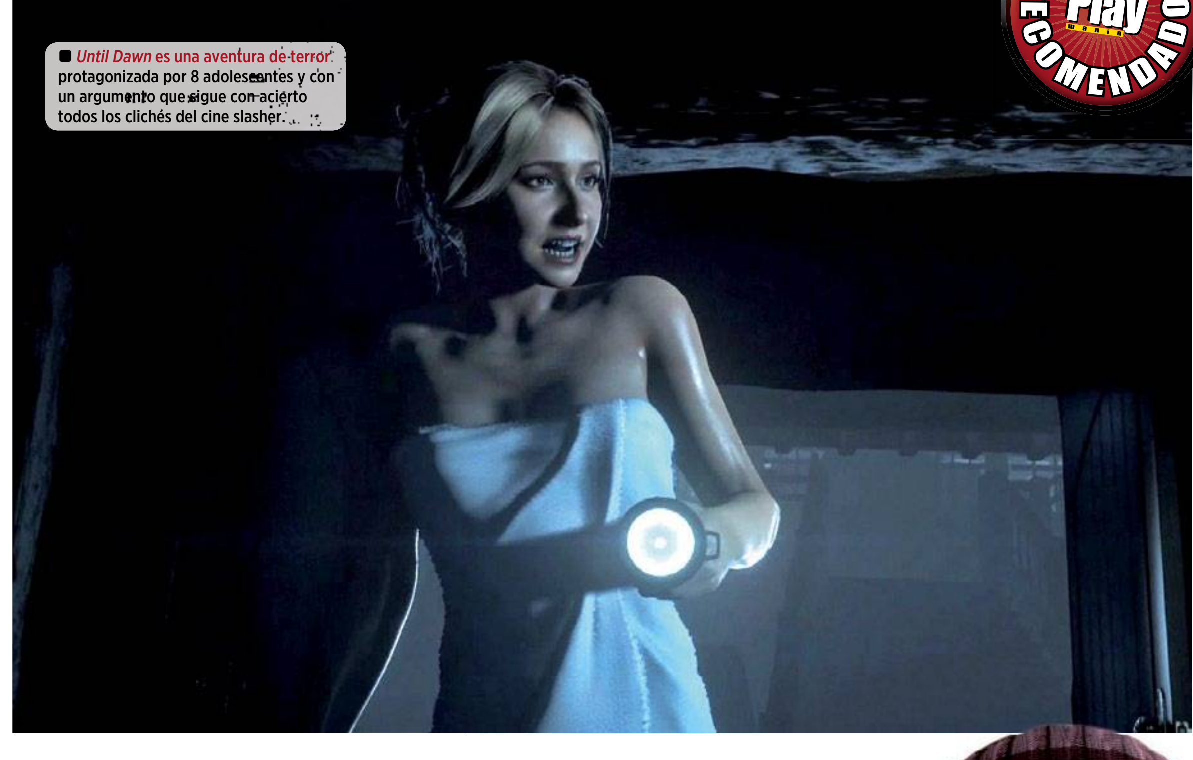


TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO



BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://es.playstation.com/



■ *Until Dawn* es una aventura de terror protagonizada por 8 adolescentes y con un argumento que sigue con acierto todos los clichés del cine slasher.

¿QUIÉN **SOBREVIVIRÁ** HASTA EL AMANECER?

Until Dawn

Terror, decisiones y unos amigos atrapados una noche en la nieve, nos esperan en esta aventura interactiva en la que un asesino en serie nos persigue.

Tras pasar un fin de semana en Blackwood Pines, llevarnos varios sustos y conseguir que seis de los protagonistas del juego sobrevivan hasta el final, podemos afirmar que *Until Dawn* es una ambiciosa, entretenida y bien elaborada aventura desarrollada por SuperMassive Games en exclusiva para PS4, que se centra en el uso de los QTE y en cuya trama el jugador forma parte activa. Este título sigue la estela marcada por compañías como Quantic Dream, Telltale Games o Dontnod Entertainment con juegos como *Heavy Rain, The Walking Dead* o *Life is Strange*.

La aventura nos propone un viaje en tercera persona hasta el refugio Blackwood Pines, situado en la helada montaña Madahee, donde se ha juntado un grupo de adolescentes para celebrar una fiesta. Una absurda broma acabará con la desaparición de dos de las chicas. Un año después, ocho de sus amigos se reúnen en el mismo lugar para rendirles homenaje. Pero, lo que parecía un fin de semana de convivencia y recuerdo, se convierte en una auténtica pesadilla al descubrir que no están solos: un asesino en serie les acecha, les observa desde las sombras y les hará tomar difíciles y vitales decisiones. Sam, Mike, Jessica, Josh, Ashley, Chris, Emily y Matt son los protagonistas y los personajes con los que nosotros jugamos. Cada uno representa un cliché del cine slasher: la chica buena, el héroe, la chica mala, el raro, la tímida, el friki, la sabelotodo y el calzonazos. Pese a ser

» UNA NARRATIVA ENVOLVENTE Y **CINEMATOGRÁFICA**



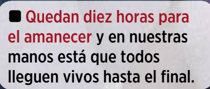
① **COMO UNA PELI.** En cada capítulo manejamos al protagonista que mande el guión. Deberemos interactuar con objetos, personajes...



② **PULSA EL BOTÓN.** La acción se desarrolla con QTE, ya sea saltar, elegir camino, mover objetos... Se usan botones, sensor de movimiento...



③ **TÚ DECIDES.** Cada decisión que tomemos puede cambiar la trama. Una mariposa aparecerá en pantalla para indicarnos esa bifurcación.



■ Quedan diez horas para el amanecer y en nuestras manos está que todos lleguen vivos hasta el final.



■ El refugio de Blackwood Pines, en el monte Madahee, es el lugar en el que se desarrolla toda la misteriosa trama de *Until Dawn*.



■ La relación entre los ocho personajes, si se llevan bien o mal, afecta a la historia y puede marcar quién sobrevive.



■ El asesino puede estar acechando en cualquier lugar y una mala elección puede significar la muerte de uno de los personajes.





» MUCHO MÁS QUE MEROS **PERSONAJES**



OCHO AMIGOS. En *Until Dawn* controlamos a los ocho adolescentes. Cada uno de ellos, actuará de forma diferente.



CON QUIÉN JUGAMOS. Pasamos de un personaje a otro de forma aleatoria. Al cambiar nos aparece su nombre y la hora.



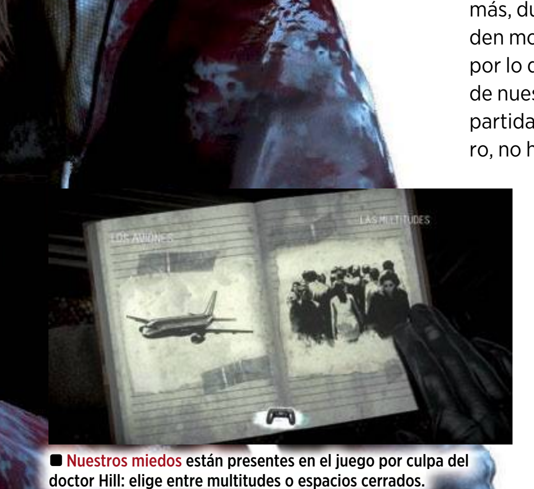
CARÁCTER. En la pantalla del personaje vemos su rasgos de personalidad y la relación con los demás. Afecta a la trama.

Un juego original dentro del género de terror y las aventuras interactivas, que te hará dar algún que otro salto en el sofá de casa.

estereotipos de las películas de terror adolescente que popularizaron John Carpenter, Sean S. Cunningham o Wes Craven, son personajes con su propio carácter y emociones, que cuentan con múltiples facetas y registros que nos sumergen en la historia. En algunos momentos los odiarás y en otros te gustaría que no hubieran estado en ese lugar. Les acabas cogiendo cariño. Eso sí, a unos más que a otros.

La historia está organizada por capítulos y los personajes que controlamos en cada momento se van alternando en función del argumento. Además, durante nuestra aventura los personajes pueden morir si tomamos decisiones equivocadas, por lo que si la parca llama a la puerta de alguno de nuestros chicos o chicas, desaparecerá de la partida hasta que empecemos el juego desde cero, no hay posibilidad de cargar un punto anterior.

Pero los ocho amigos no son los únicos personajes que nos vamos a encontrar en nuestro camino. No os podemos desvelar a todos para que os sorprendáis al jugar vuestra propia partida, pero sí os podemos decir que hay uno adorable, siempre y cuando le tratéis bien. Además, os tenemos que hablar del Dr.Hill, un reputado psicoanalista que es un elemento importante de nuestra aventura y que interactúa directamente con el jugador. Con sus preguntas, como por ejemplo si nos gustan más las arañas o las serpientes, y nuestras respuestas, nos va introduciendo en la historia y creando nuestra propia trama. Todos los personajes están interpretados de forma excepcional por actores reales como Hayden Panettiere, Brett Dalton, Rami Maleke o Peter Stormare, que aportan realismo y una mayor sensación cinematográfica a la aventura, especialmente gracias a sus magníficas expresiones faciales. »



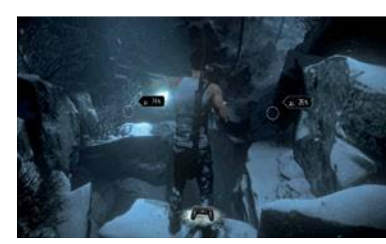
■ Nuestros miedos están presentes en el juego por culpa del doctor Hill: elige entre multitudes o espacios cerrados.

■ Aunque los escenarios son lineales hay hueco para los coleccionables, como los tótems, que nos dan información y pistas.



■ Entre capítulos, el doctor Hill habla directamente con nosotros: nos psicoanaliza para conocer nuestras fobias.


La ambientación está muy cuidada. Los personajes y escenarios están estudiados hasta el mínimo detalle.


Si activamos el modo social, podemos ver las decisiones que han tomado otros jugadores.


Los actores reales aportan verosimilitud a la historia, gracias a su excelente interpretación.


Que no te confunda la belleza del paisaje, los peligros se encuentran en cualquier lugar, por bello que sea.


El gore, el suspense y los giros inesperados están a la orden del día. No te fíes.

La duración mínima de es de unas 9-10 horas, aunque es muy rejugable. Si buscamos todas las pistas y finales posibles podemos estar unas 15 horas.

Las mecánicas de *Until Dawn* son las habituales de las aventuras interactivas, aunque con algunas novedades. Nada más empezar el juego, nos da la opción de utilizar los controles tradicionales o los de movimiento que sacan todo el partido a nuestro DualShock 4. SuperMassive Games ha hecho un gran trabajo al aprovechar al máximo el mando de PS4, al poder utilizar todos los botones, sensor de movimiento y panel táctil. Con el joystick izquierdo nos movemos por el escenario, mientras que con el derecho movemos la cámara, dentro de los márgenes que nos permita el juego, porque en realidad está basado en planos muy cinematográficos y con cámaras casi fijas. Los momentos de acción están plagados de rápidos Quick Time Events ante los que hay que reaccionar con una gran precisión. Algunos dependen del sensor de movimiento, como para mover una carretilla o quedarnos completamente quietos. Si fallamos, estaremos perdidos. En los momentos de exploración, los objetos importantes están señalados con un pequeño brillo. Con ✖ los podemos seleccionar y con R2 observarlo más para encontrar nueva información y rotarlos girando el mando. Y en los momentos de disparo (que los hay), debemos mover la mira por la pantalla hasta la diana del ob-

UNA AVENTURA INTERACTIVE QUE **NO SE LIMITA** A CAMINAR


1 **DISPARA.** En ocasiones, para sobrevivir debemos empuñar algún arma y tener buena puntería para mover una cruceta hasta una diana.


2 **ADELÁNTATE AL FUTURO.** Los Tótem que cogemos nos muestran acontecimientos del futuro que con nuestras decisiones podemos cambiar.


3 **HOMENAJE AL CINE DE TERROR.** Desde el más clásico al más moderno, el cine de terror es un referente para el argumento.



Los Quick Time Events son muy rápidos y pondrán a prueba nuestros reflejos y nuestra capacidad de reacción.



Las expresiones faciales sorprenden por su gran naturalidad, conseguidas con el múltiple escaneo de los rostros de los actores.



¿Hay alguien ahí? No faltarán los momentos paranormales y otros elementos del cine de terror.



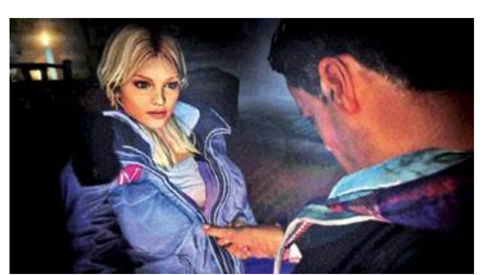


jetivo. Una vez que la diana se pone azul, disparamos con R2. Por desgracia, la mecánica de disparo no es tan precisa como nos gustaría.

Las decisiones y el efecto mariposa son fundamentales en *Until Dawn*. Constantemente tenemos que tomar decisiones, algunas son sencillas, como por ejemplo si le tiramos una bola de nieve a un amigo o no, pero otras no lo son tanto y de ellas podría depender nuestra vida. En la mayoría de los casos sí que afectan a la trama, ya sea de una forma casi imperceptible o más notable. Pero, como suele ocurrir en las aventuras interactivas, hay algunas partes del argumento que ocurrirán hagamos lo que hagamos. Eso sí, siempre te queda la curiosidad de saber qué hubiera pasado si hubiéramos elegido otra cosa...

Until Dawn es un auténtico homenaje al cine de terror, desde el más clásico como "Psicosis", "Viernes 13" o "Pesadilla en Elm Street", hasta el más moderno como "Scream", "Sé lo que hicisteis el último verano" o "El Proyecto de la Bruja de Blair". Los giros argumentales te asombran a cada momento pues el refugio de montaña no es el único lugar que visitamos en la aventura. También nos paseamos por la estación del teleférico, unas extrañas minas, un sanatorio... Todo ello recreado de una forma excelente y con su propio protagonismo en la historia. Ademas, es un lujo poder escuchar al mismo tiempo la BSO de Jason Graves.

En definitiva, *Until Dawn* es una gran aventura interactiva que nos ha sorprendido para bien, gracias a su buena narrativa, que refleja perfectamente la idea del miedo a lo desconocido y a lo conocido; a lo que está delante de ti y al miedo psicológico. Su soberbia ambientación logra hacernos pasar miedo y la trama atrapa. No es perfecta, pero sí un paso más en el género.



Originalmente pensado para PS3, el juego ha cambiado mucho gráficamente y en el casting, pero ha mantenido algunas escenas.



Así se hizo... A medida que nos pasamos los diferentes capítulos, se va desbloqueando interesante contenido extra.

NUESTRO PROPIO JUEGO DE TERROR

Until Dawn es una aventura interactiva que destaca por su profunda narrativa y la sensación de responsabilidad ante las decisiones que tomamos. Abre un nuevo camino en este género, al inspirarse en el cine slasher que se ha explotado muy poco en el mundo de los videojuegos.



CAPÍTULOS. La historia se divide en diez episodios (once con la intro), como si se tratara de una serie de televisión.



MARIPOSAS. Aparecen cuando tomamos una decisión importante y que va a tener repercusiones en la partida.



PISTAS. En la aventura nos encontramos con documentos, cartas y objetos que nos desvelan acontecimientos del pasado.



» LO MEJOR
El ritmo constante, un guión imprevisible, la buena ambientación, el uso del mando.

» LO PEOR
Las mecánicas de disparo, los escenarios demasiado cerrados y con poca libertad.

Te gustará + que... / Te gustará – que...



90	**» GRÁFICOS** Uno de los mejores juegos a nivel técnico que hemos visto en PS4.
90	**» SONIDO** Cuidado doblaje en español y una gran BSO de Jason Graves.
87	**» DIVERSIÓN** Entretenido, muy rejugable y con unos personajes carismáticos.
84	**» DURACIÓN** 9-10 horas si se juega deprisa, pero puede durar hasta 15-16.
NOTA 86	**Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama terminan atrapando como una buena peli.**





Género: ACCIÓN-HACK'N SLASH
Desarrollador: TECMO KOEI GAMES
Editor: NAMCO BANDAI
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio PS4/PS3/Vita: 69,99/49,99/39,99 €
Precio Doflamingo Ed.: 99,95 €

JUGADORES 1-2 | JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO | VOCES JAPONÉS
BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

http://piratewarriors3.onepiece-game.com/es/



La acción es la piedra angular de este juego que revisa todos los sucesos de la historia original hasta todo lo acontecido en el arco de Dressrosa.

EL TÍTULO DE **REY DE LOS PIRATAS** TE ESPERA EN PLAYSTATION

One Piece Pirate Warriors 3

Revive los sucesos más importantes de One Piece mientras combates junto a tus "nakamas" contra poderosos piratas y sus persistentes secuaces.



Luffy protagoniza una versión jugable de la historia original creada por Eiichiro Oda.

Un año después de sorprendernos con el más que notable *Unlimited World Red*, Luffy y el resto de personajes del manga "One Piece" regresan una vez más por todo lo alto con la tercera entrega de la saga *Pirate Warriors*, que es la primera en llegar tanto a PlayStation 4 como a PlayStation Vita, por lo que la celebración es aún más especial si cabe.

Esta tercera entrega se centra en seguir paso a paso todos los sucesos de la historia original creada por Eiichiro Oda hasta el arco de Dressrosa, dejando a un lado la historia alternativa que apareció en *Pirate Warriors 2*. Así pues, volvemos a ver cómo Luffy surca los mares en busca de una gran tripulación con la que embarcarse en una peligrosa aventura y encontrar el One Piece, el tesoro más buscado. Por supuesto, y ya que está en la tarea, luchará por hacerse con el título de Rey de los Piratas.
El desarrollo de este hack'n slash en tercera persona está protagonizado por la acción. Una acción que, al igual que en las dos anteriores entregas, se traduce en multitudinarios combates contra millares de enemigos en escenarios muy importantes de la serie. Para acabar con todos nuestros rivales debemos echar mano de todos los recursos del personaje que escojamos. Cada uno posee diferentes habilidades, aunque todos tienen ataques básicos que, encadenados, pueden hacer verdadero daño a los contrarios. También son capaces de realizar poderosos ataques muy característicos que logran llevarse por delante a más de cincuenta enemigos a la vez. Aprenderlos todos lleva

VIAJA (Y PELEA) HASTA CONSEGUIR EL **ONE PIECE**



① **ESCOGE BIEN.** Antes de cada combate debemos elegir con quién vamos a pelear. Conocer los pros y contras de cada uno es importante.



② **SUBE DE NIVEL.** Durante las peleas y al final de ellas, nosotros y nuestros compañeros aumentamos de nivel y nos hacemos más fuetes.



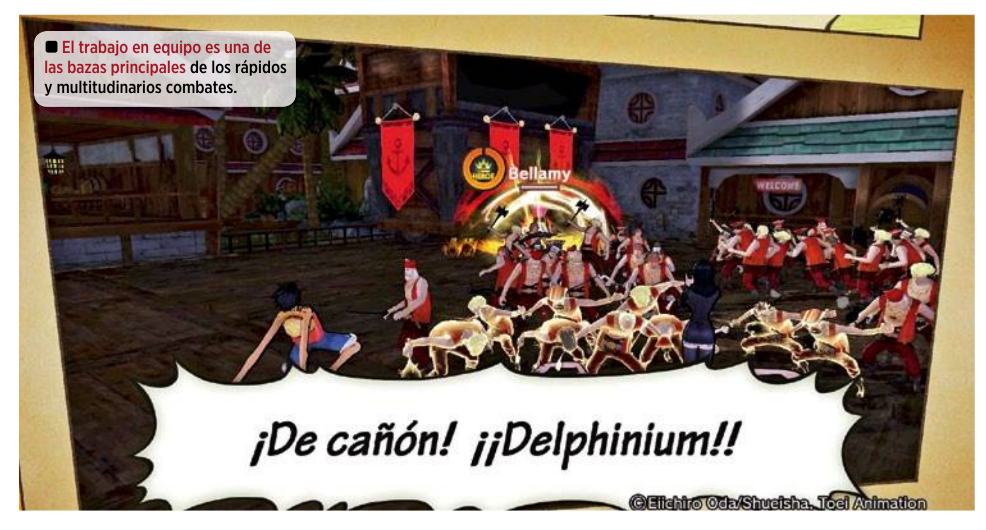
③ **MEJÓRATE.** Con los Póster de Habilidad y a las Monedas aprendemos nuevos ataques y mejoramos nuestro estatus (vitalidad, defensa...).



■ A bordo del Thousand Sunny llegamos hasta los sucesos más importantes del arco de Dressrosa. Es el *One Piece* más completo.



■ Si nos encontramos en problemas podemos pedir que algún amigo nos rescate, aunque sólo si estamos conectados a internet.



■ El trabajo en equipo es una de las bazas principales de los rápidos y multitudinarios combates.





***Pirate Warriors 3* es uno de los mejores juegos de la saga *One Piece*, por extensión, opciones y gráficos.**

tiempo y práctica. Uno de los puntos fuertes de estos combates son los "ataques Kizuna". Gracias a ellos, y tomando como referencia el vínculo creado con otro compañero, nuestro poder y el de dicho aliado aumenta temporalmente, lo que ayuda a avanzar mucho más rápido en los conocidos escenarios de la serie. Si esto no sirve, y conservamos energía suficiente, el ataque Kizuna especial (de hasta cuatro personajes a la vez) es una gran baza para vencer. Y si las cosas se ponen mucho peor y no somos capaces de llegar hasta el final del escenario para enfrentarnos al enemigo final, podemos pedir a un amigo que nos "rescate", siempre y cuando estemos conectados a internet.

Este pequeño pero gran detalle amplía todas las posibilidades a la hora de rejugar a este juego que guarda muchos secretos como, por ejemplo, el Diario de Sueños, una modalidad que nos permite desbloquear personajes importantes mientras conquistamos islas flotantes.

Gráficamente el juego cumple su función realmente bien. El paso a la nueva generación le ha sentado de maravilla a Luffy y compañía. Aunque en ocasiones estemos ante una animación mejor que la de la serie de televisión, lo cierto es que el popping y las bajadas bruscas de frames manchan un poco el resultado final. La cámara, además, puede llegar a marear. Todo ello se une a un apartado sonoro aceptable basado en el anime original y que nos presenta temas nuevos aderezados con el doblaje en japonés, algo que los fans de "One Piece" sabrán valorar con creces.



■ Los gráficos en cel shading superan con creces a lo visto en televisión. El gran acabado técnico es una de sus grandes virtudes.



■ Aliados, villanos y todo tipo de personajes se ponen a nuestra disposición para jugar con ellos una vez les hayamos desbloqueado.

» UN GRAN PIRATA SOY... EN SUEÑOS

Además del modo historia (Diario de Leyendas), encontramos un nuevo reto no apto para miedosos. Se trata del Diario de Sueños. En él nos esperan muchas sorpresas, muchas batallas, muchos personajes poderosos y, especialmente, suculentas recompensas.



CONQUISTA. Para poder llegar hasta el final del "sueño" hay que moverse por islas flotantes que hay que invadir.



DESBLOQUEA. Si derrotamos al enemigo final que gobierna cada lugar, podemos elegirle como personaje jugable.



RECOLECTA. En el Diario de Sueños hay objetos y monedas especiales que no se encuentran en ningún otro lugar.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Extensa historia con gráficos mejores que lo de la serie de TV.

» LO PEOR
Bruscas bajadas de frames y movimientos de cámara confusos.

Te gustará + que...
ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 2



Te gustará − que...
DYNASTY WARRIORS 8: XTREME LEGENDS



88	**» GRÁFICOS** Supera al anime. Tiene tirones y popping en momentos clave.
84	**» SONIDO** Melodías basadas en la serie de TV. Doblaje en japonés.
83	**» DIVERSIÓN** Desarrollo frenético, aunque se hace repetitivo.
89	**» DURACIÓN** 25 horas de historia, mucho más para descubrir todos los secretos.
NOTA 86	**Extenso y muy completo, tanto argumentalmente como en número de personajes. Es uno de los mejores *One Piece*.**

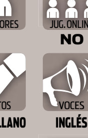
JUEGO Play RECOMENDADO





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **AVALANCHE STUDIOS**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**







JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



www.madmaxgame.com/es/



Mad Max es una aventura en mundo abierto ambientado en el postapocalíptipo universo de las películas homónimas.

UN POSTAPOCALÍPSIS DE **MÁXIMA LOCURA** EN PS4

Mad Max

Uno de los grandes iconos de la cultura pop de los años 80 llega derrapando y quemando goma a PS4. Puede que Max esté loco, pero bendita locura.

Avalanche Studios, creadores del genial *Just Cause*, abandonan las tupidas junglas tropicales por los áridos desiertos de una de las sagas postapocalípticas más emblemáticas del cine. La influencia de estas películas, aunque no las hayáis visto nunca, es más que patente en el mundo del videojuego. Basta con que conozcáis *Fallout*, *Rage* o *Borderlands* para haceros una idea de lo que nos espera en *Mad Max*, un mundo devastado en el que la violencia es el único idioma posible para la obtención de recursos esenciales como el agua, la comida o, en especial, la gasolina.

La historia del juego es independiente a la de las películas y aunque compartan héroe protagonista, Max Rockatansky, no hace falta haber visto los filmes para seguir la trama. Max sufre el ataque de Lord Scrotus, villano principal del juego y un señor de la guerra que impone su psicótica ley en buena parte del Páramo. Sin agua, comida ni tan siquiera su amado coche, Max tendrá que empezar de cero para lograr vengarse. Gracias al señor de la combustión nos topamos con Chumbucket, un chiflado adorador de la gasolina que resulta ser un auténtico manitas mejorando y creando vehículos. Este simpático personaje, que nos ha

UNA MEZCLA DE GÉNEROS **APOCALÍPTICA**



1 **EXPLORACIÓN.** Max puede escalar pequeñas alturas (solo en zonas señaladas) o lanzarse en tirolina en busca de zonas ocultas y secretos.



2 **CONDUCCIÓN.** Es una de las grandes protagonistas de la aventura. Conducimos para explorar, en carreras y combatiendo con otros bólidos.



3 **COMBATES.** Las peleas son un calco de lo que hemos visto en la saga *Batman Arkham* o en *Sombras de Mordor*, otros juegos de Warner Bros.



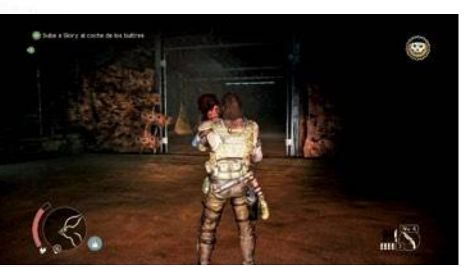
Además de las mejoras de rendimiento para el Magnum Opus, nuestro cochazo, también desbloqueamos mejoras visuales.



Las tormentas de arena son tan peligrosas que pueden acabar con nuestra vida y pueden pillarnos en cualquier parte del mapa.

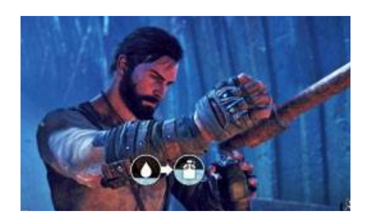


El sistema de combate recuerda al de las saga *Batman Arkham*, con gran importancia de los contraataques.

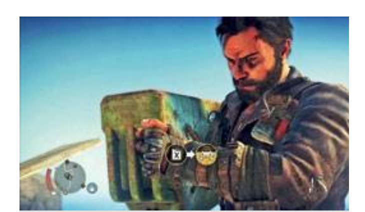




MATARÍA POR CONSEGUIR **RECURSOS**



AGUA. Si hay algo que escasea en un mundo desértico es el agua y, por supuesto, recupera la energía de Max.



GASOLINA. La utilizamos para repostar nuestro coche pero también para hacerla explotar y abrir así nuevos caminos.



COMIDA. El apocalipsis se olvida muy rápido de las estrellas Michelín. Aquí se lleva la comida para perro, los gusanos...

Mad Max ha vuelto por la puerta grande y, tras una película que ha recibido buenas críticas, nos llega un sobresaliente juego de mundo abierto en el que sobrevivir.

recordado muchísimo a Gollum (no sólo porque vaya encorvado) nos acompaña durante la mayor parte de la aventura como copiloto del Magnum Opus, nuestro nuevo vehículo.

El escenario de juego, El Páramo, está dividido en 6 áreas: la guarida de Chum, las Dunas, el territorio de Jeet, el de Gutgash, el de Pink Eye y el de Deep Friah (en donde se encuentra la mítica Ciudad de la Gasolina). Además, hay que añadir una zona más: La Gran Nada que rodea todo el escenario y en la que si nos adentramos demasiado moriremos. En cada territorio, salvo las Dunas, nos encontramos con un líder local que nos ofrece misiones a cambio de mejoras y de acogernos en su refugio. Cada territorio, eso sí, no está dominado por estos "colegas" sino por Lord Scrotus. Nuestra misión principal es disminuir el grado de control de Scrotus de cada zona hasta hacerlo desaparecer por completo. Para ello podemos desmantelar campamentos, acabar con francotiradores, desactivar campos de minas... Pero el vasto Páramo da para mucho más, como investigar lugares de saqueo o participar en carreras a muerte, por ejemplo. También hay atalayas que nos desbloquean estos puntos en el mapa para facilitarnos la exploración, al más puro estilo *Assassin's Creed* o *Far Cry*, juego con el que comparte lo repetitivo (en ocasiones) de su desarrollo. Completar todos estos objetivos, junto con las misiones principales y secundarias puede llevarnos más de 50 horas fácilmente.

El desarrollo está dividido en dos grandes mecánicas de juego: la conducción y la exploración a pie. La conducción está muy lograda y cada mejora que podemos hacer a nuestro Magnum Opus se nota y mucho a la hora de manejarlo. El arsenal de nuestro bólido también es imponente, con un



Las nubes de arena y polvo siempre esconden algo interesante, desde un lugar de saqueo a un convoy de Scrotus que interceptar.



Nuestro colega Chumbucket puede reparar nuestro bólido siempre que nos detengamos y nos pongamos a merced del rival.

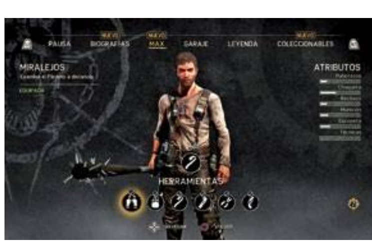


Cada fortaleza está liderada por un chiflado distinto, al que ayudamos para ganar mejoras para Max y el coche.





■ En las carreras a muerte obtenemos un jugoso premio de chatarra y nos jugamos el honor como conductores.



■ Max cuenta con mejoras de sus habilidades, de sus atributos, e incluso desbloquea nuevas herramientas.



■ Al destruir espantapájaros, entre otros, disminuye el dominio de Scrotus en una determinada zona.



■ Además de nuestro Magnum Opus también conducimos los vehículos de nuestros enemigos.



■ Los escenarios no son solo desierto, también hay espacio para fortalezas, cuevas o para la mítica Ciudad de la Gasolina.

El desarrollo es algo repetitivo, pero el diseño de niveles, lo redondo de su apartado técnico o lo adictivo que resulta compensan esta falta con creces.

arpón con el que arrancar partes de los vehículos enemigos, una especie de lanzamisiles... con lo que los combates en vehículos se convierten en un verdadero espectáculo. Eso sí, aunque es muy divertido usar el arpón para derribar puertas, torres, desenterrar chatarra de la arena o extraer a los conductores de sus vehículos, la realidad es que su uso no ofrece tantas opciones como en *Just Cause*, ni de lejos. El control cuando exploramos a pie no es tan bueno, por culpa de un personaje que pesa demasiado y lastrado de forma poco realista para no poder saltar alturas bastante normalitas. El diseño de niveles, eso sí, es gratificante y siempre nos anima a seguir investigando de forma repetitiva los campamentos, cuevas subterráneas... del mapeado.

A la hora de entrar en combate Max sí que es un verdadero portento, con movimientos que recuerdan mucho a la saga *Batman Arkham,* con el clásico botón sobre la cabeza de nuestros rivales que debemos pulsar para bloquear ataques. Si encadenamos unos cuantos golpes sin recibir ningún daño entramos en el modo furia, en el que realizamos nuevos movimientos mucho

CONSTRUYENDO EL COCHE DE NUESTROS SUEÑOS



1 **ATAQUE.** El arpón, que nos permite tirar de todo tipo de objetos es el prota, pero también disponemos de un lanzamisiles, lanzallamas...



2 **DEFENSA.** Las púas antiabordaje evitan que los indeseables nos aborden y también podemos colocar barras metálicas para absorber los impactos.



3 **RENDIMIENTO.** El turbo no puede faltar pero también podemos mejorar el motor, la suspensión, los neumáticos, tubo de escape, etc...



■ Las fortalezas se mejoran con herramientas que nos rellenan los objetos consumibles. Eso sí, primero hay que encontrar las piezas.



■ Los campamentos de Scrotus están repletos de emblemas que destruir, chatarra que afanar, munición, latas de gasolina, agua...



■ El desarrollo es que típico de las aventura de acción y aunque no sea innovador, divierte lo suyo.



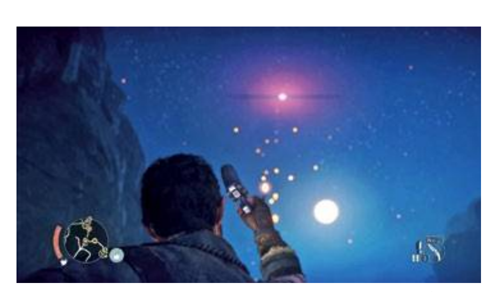


más poderosos. El apartado técnico es muy competente, con unas animaciones muy fluidas durante los combates, una iluminación realmente espectacular y unos efectos de partículas geniales, especialmente en lo que respecta a las explosiones. El Páramo podría tener un aspecto totalmente repetitivo, y en realidad hay muy pocos elementos (roca y arena básicamente), pero han conseguido crear distintas zonas y reproducir con mucho acierto el tipo de formaciones rocosas y de dunas que se dan en los desiertos, haciendo que nunca nos aburramos. No hemos encontrado ningún bug significativo ni errores que se repitan demasiado, salvo bajones en el frame rate que producen ralentizaciones cuando hay muchos coches en pantalla, lo normal de los juegos de mundo abierto con escenarios gigantescos. *Mad Max* deja en el camino algunas oportunidades desaprovechadas, que hubieran convertido el juego en una obra maestra, como la poca importancia de la supervivencia desde el punto de vista jugable (pese a que en el argumento es una de las estrellas) o La Gran Nada, la zona que rodea el escenario principal, que en lugar de ofrecernos zonas secretas con alguna recompensa sólo nos ofrece la muerte.

La mezcla de mecánicas de juego es muy adictiva y la ambientación y algunos momentos de la historia son geniales. Es una propuesta convencional y poco arriesgada pero está tan bien hecha y el diseño de niveles es tan inspirado que no nos importa lo más mínimo. No es una obra maestra, pero sienta las bases de lo que podría acabar siendo una saga inolvidable, como ha ido pasando con *Batman Arkham*, por ejemplo. Y, sin llegar al nivel de *Sombras de Mordor*, sí que ofrece una aventura sobresaliente que lo convierte en una de las mejores nuevas IP del año.



■ Los globos aerostáticos de las atalayas nos permiten divisar toda una zona y dejar señalados en el mapa los puntos de interés.



■ El lanzabengalas nos vale para llamar a Chum, que vendrá presto con el Magnum Opus si nos hemos desviado mucho a pie.

» EN EL PÁRAMO SOLO VIVEN LOS **VIOLENTOS**

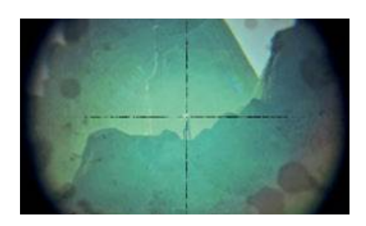
Además de tener que buscarnos las castañas saqueando para conseguir recursos o de enfrentarnos a todo tipo de vehículos a muerte (a cada cual más mortífero), Max también se las tiene que ver con todo tipo de carroñeros a puñetazo limpio o a base de plomo.



BLOQUEOS. La salsa de las peleas está compuesta del mismo ingrediente que en *Batman Arkham*: bloqueo y contraataque.



MODO FURIA. Si asestamos golpes sin recibir daño entramos en modo furia, haciendo nuevos movimientos más letales.



ARMAS DE FUEGO. Nuestra escopeta es perfecta pero también tenemos un fusil de francotirador y armas cuerpo a cuerpo.

VALORACIÓN



» LO MEJOR
La mezcla de géneros y la conducción. El diseño de niveles. Su redondo acabado.

» LO PEOR
La propuesta es poco original y los objetivos a cumplir demasiado repetitivos.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



89	**» GRÁFICOS** Salvo algunos pequeños fallos tiene un acabado muy redondo.
85	**» SONIDO** Banda sonora muy contundente pero escasa y voces en inglés.
92	**» DIVERSIÓN** Pese a resultar repetitivo también es gratificante y muy adictivo.
89	**» DURACIÓN** 20 horas para completar la historia y más de 50 para el 100%.
NOTA 90	**Es convencional, pero la mezcla de géneros y el diseño de niveles nos han mantenido enganchados horas y horas.**







Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **MEDIA MOLECULE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**
Precio Ed. Especial: **54,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

tearaway.mediamolecule.com/



Tras sacar todo el jugo a Vita, Iota ha vuelto dispuesto a hacer lo mismo con el mando de PS4.

REMASTERIZACIÓN CON NUEVO CONTENIDO

El cogollo del desarrollo es el mismo que ya se vio en PS Vita, pero se han introducido pequeños cambios y novedades que hacen que se pueda considerar algo más que una mera remasterización. He aquí algunos de ellos:



① **NUEVAS ZONAS.** Se han añadido niveles que no estaban en el original, lo que contribuye a que la duración se haya alargado unas dos horas.



② **MODIFICACIONES.** Aunque el diseño y los objetivos generales son casi siempre los mismos que en PS Vita, se han alterado ciertas secciones.



③ **VIENTO.** Ha ganado importancia, de cara a desplegar los escenarios. Se activa desplazando el dedo sobre el panel táctil en diversas direcciones.

EL CARTERO **SIEMPRE LLAMA DOS VECES**

Tearaway Unfolded

Iota y Atoi, los mensajeros con cabeza de carta, vuelven a desplegar todo su encanto papelero en una remasterización que exprime el Dual Shock 4.

Mientras sigue trabajando en *Dreams*, su nuevo juego de creación, el estudio Media Molecule se ha estrenado en PS4 con una remasterización de *Tearaway*, seguramente el juego que más partido ha sacado a las peculiaridades de PS Vita. Pensado para todo tipo de públicos, en especial los más pequeños (que cada vez tienen menos superproducciones pensadas para ellos), se trata de un plataformas tridimensional en el que manejamos a Iota (o su colega femenina Atoi), una suerte de cartero de papel que debe entregar un mensaje a un Tú, una especie de dios que vive en otro mundo, pero al que puede avistar mediante un agujero abierto misteriosamente en el cielo de Valledoblado. *Unfolded* es una remasterización, a grandes rasgos, pero es justo aclarar que Media Molecule se ha tomado más de un año para hacerla, ha cambiado cosas y ha añadido otras que no estaban en el original. De hecho, era necesario hacerlo, pues aquel título estaba pensado expresamente para las características de PS Vita. Así pues, se han reajustado todos los controles para sacar partido a otro dispositivo que también tiene su intríngulis, el Dual Shock 4, y lo mejor es que se ha hecho con acierto. Además, se han realizado modificaciones en los niveles, pues no es lo mismo un juego portátil que uno de sobremesa, y se han creado niveles nuevos para la ocasión.

El desarrollo resulta realmente entretenido, especialmente en las fases más avanzadas, cuando Iota ya ha aprendido todos los trucos que puede





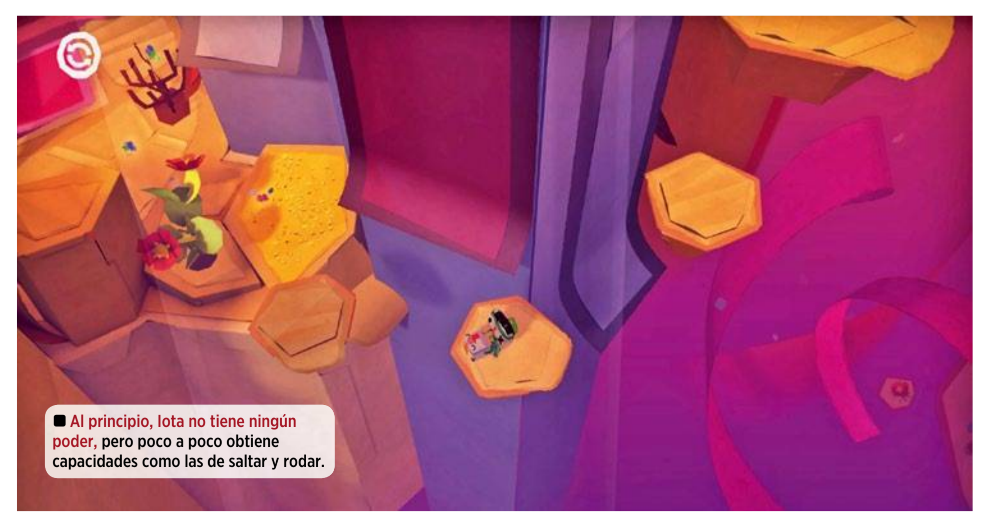
El avioncito de papel es una de las novedades. Gracias a él, podemos surcar los cielos a toda velocidad.



En algunas secciones podemos montar a lomos de un cerdo y arrasar con todo. También hay un perro que nos presta su ayuda.

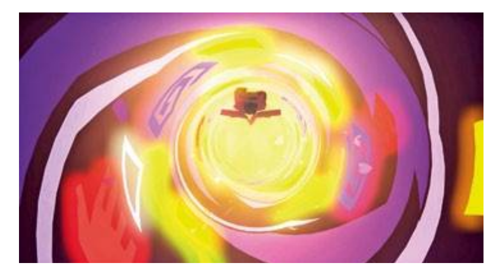


Podemos dibujar cosas e integrarlas en el mundo: copos de nieve, calabazas... Tira mucho del panel táctil, algo engorroso.



Al principio, Iota no tiene ningún poder, pero poco a poco obtiene capacidades como las de saltar y rodar.





La duración ha aumentado de las 6 horas de Vita a las 8 de PS4, pero también lo ha hecho el precio...

realizar. En ese sentido, es una delicia cómo se integran las diversas mecánicas en algunos niveles. Por ejemplo, ¿qué tal mantener el equilibrio sobre un tronco rodante con el joystick mientras lo hacemos rodar con ráfagas de viento generadas con deslizamientos sobre el panel táctil?
El nivel de dificultad es bastante bajo, en la medida en que, al morir, reaparecemos instantáneamente en el mismo sitio, por lo general sin tener que rehacer nada de lo que ya hubiéramos hecho. Eso sí, si vamos a salto de mata, acabaremos "enriscándonos" en más de una ocasión. En parte por eso el juego resulta bastante corto, pues se puede completar en unas siete u ocho horas. El original se quedaba en cinco o seis horas, por lo que se ha dado un paso adelante, pero, del mismo modo, el precio de venta es de 50 euros, muy alto para una remasterización, especialmente cuando el original se lanzó a 30 euros...

Técnicamente, no se observa un gran salto respecto a Vita, en buena medida por la estética del juego, que abraza los colores y la simpatía para olvidarse del realismo. Por eso, pese al aumento de resolución, el acabado general es muy similar, si bien se han introducido nuevos recursos, como, por ejemplo, más contrastes luz-sombra, para sacar partido a la característica de la barra de luz del Dual Shock 4. En cuanto a la banda sonora, se mantienen los geniales temas que ya escuchamos en el original y que es inevitable acabar tarareando. Si no lo jugasteis ya en su versión portátil, esta nueva misiva es una gran oportunidad.



Hay diversos coleccionables, como confeti y regalos. No tienen un gran interés, pero son necesarios si se quiere lograr el 100%.



Hay una aplicación, que se puede ejecutar con tablets, móviles o PS Vita, y que sirve para que un segundo jugador haga diseños.

» EL DUAL SHOCK 4, EN TODO SU ESPLENDOR

Tearaway Unfolded es, seguramente, el juego que más partido ha sabido sacar al mando de PS4. Todas las funciones que había en PS Vita se han reajustado con mucho mimo. Por ejemplo, el giroscopio se usa para inclinar plataformas o sacar elementos de la pantalla y "dispararlos".



PANEL TÁCTIL. Sirve para activar las pieles de tambor, que hacen rebotar a Iota, o para generar ráfagas de viento.



BARRA DE LUZ. Apuntando a la tele, podemos iluminar zonas oscuras, hacer crecer plantas, hipnotizar a los enemigos...



EXTRA. Los micrófonos y la PS Camera también son compatibles, aunque, al ser periféricos, no son de uso obligatorio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La forma de aprovechar el mando de PS4. No es un mero "port". La banda sonora.

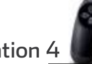
» LO PEOR
Sigue siendo corto, pese a las nuevas zonas. El precio de salida es altísimo: 49,95 euros.

Te gustará + que... LITTLEBIGPLANET 3



Te gustará + que... KNACK

78	**» GRÁFICOS** Artísticamente es delicioso, si bien se ve muy parecido al de PS Vita.
85	**» SONIDO** Los personajes balbucean, pero la BSO tiene pequeñas maravillas.
85	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es muy entretenido y saca todo el partido al mando.
70	**» DURACIÓN** Se acaba en sólo unas 7-8 horas, aunque tiene coleccionables.
NOTA 82	Un divertido de plataformas de corte infantil, que ha adaptado muy bien al mando de PS4 las peculiaridades del juego de Vita.





Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **REVOLUTION SOFTWARE**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

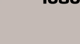

JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO




TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

revolution.co.uk/games/the-serpents-curse/



La Maldición de la Serpiente recupera la esencia de las aventuras gráficas clásicas. Ya salió por capítulos en Vita.

¡VUELVE UNA SAGA MÍTICA DE LAS **AVENTURAS** GRÁFICAS!

Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente

***La Maldición de la Serpiente* se estrena en PS4 casi dos años después de salir en Vita, para traernos toda la magia y el humor de esta mítica aventura gráfica.**

La Maldición de la Serpiente se estrena ahora en PS4, casi dos años después de su lanzamiento en la portátil de Sony, para traernos toda la magia y el humor de la legendaria aventura gráfica creada por Charles Cecil, en la que George Stobbart y Nico Collard vuelven a la acción tras nueve años de ausencia y veinte después de su primera aventura.

Financiado en Kickstarter, *Broken Sword 5* nos propone una aventura gráfica al más puro estilo point & click que no tiene nada que envidiar a las novelas de Dan Brown. Antes de que "El Código Da Vinci" existiera nosotros ya conocíamos a un abogado norteamericano y una periodista francesa que recorrían el mundo en la búsqueda de la verdad y el bien: George y Nico. Ahora la pareja se reencuentra en una Galería de Arte de París, "Le Lézard Bleu", en donde está teniendo lugar una exposición cuyo cuadro estrella es La Maledició del pintor catalán Le Serp. Mientras los amigos se ponen al día, un ladrón entra en la galería, roba el cuadro y, en su huida, mata a Henry, el galerista. Comienza así un trepidante viaje por París, Londres, Cataluña (Castell dels Sants y Monserrat) y otros lugares, para tratar de descubrir qué esconde el cuadro y qué le hace ser tan deseado. En el pellejo de Nico y George deberemos desentrañar el misterio, explorando los escenarios, buscando objetos y pistas, resolviendo puzzles (si tenemos experiencia en este tipo de juegos, nos resultará relativamente fácil superarlos) e interrogando a los más variopintos personajes. Algunos de ellos, viejos conocidos como el sargento Moué.

George y Nico regresan a París para resolver un nuevo misterio lleno de enredos y rompecabezas.

TRES CLAVES PARA SUPERAR LA AVENTURA



1 **HAZ CLICK.** El puntero es una flecha blanca y al seleccionar distintos personajes u objetos aparece una boca, una mano, un engranaje...



2 **INTERROGA.** Al hablar con los distintos personajes conseguiremos pistas. En un cuadrado aparecen los temas que podemos tratar con ellos.



3 **RESUELVE PUZZLES.** No faltan puzzles, como la reconstrucción de una carta hecha pedazos. Son variados, pero no muy difíciles.



España, y en concreto Cataluña, es uno de los escenarios que visitamos para seguir la pista de la obra de arte robada.



Un homenaje a *Broken Sword* con lugares, personajes y puzzles que nos recuerdan a anteriores entregas de la saga.



La Maledicció, un cuadro religioso del pintor Le Serp, es el desencadenante de toda la trama. Averiguar qué esconde será nuestra tarea.





Charles Cecil recupera toda la magia de los primeros *Broken Sword*. George y Nico: es un placer volver a veros.

Con el joystick izquierdo movemos el puntero hasta el personaje u objeto con el que queremos interactuar y con ✖ aceptamos la acción. Además, como buena aventura gráfica, no falta el inventario al que accedemos con ▲ y donde podemos examinar más de cerca los objetos o combinarlos. Las mecánicas clásicas están muy bien adaptadas y el interfaz es mucho más limpio que en PSVita.

En el apartado gráfico, *Broken Sword 5* ha recuperado los escenarios dibujados a mano, con un gran gusto por el detalle, mientras que los personajes están modelados en 3D, con aspecto de viñeta al utilizar la técnica Cel Shading.

En cuanto al sonido, el juego viene completamente doblado al castellano con subtítulos en nuestro idioma. El doblaje está muy cuidado, aunque nos hemos encontrado leves erratas en la traducción y algún problema de sincronización. Además y, aunque parezca mentira, seguimos echando de menos al actor de doblaje Tomás Rubio, voz original de George Stobbart, que fue sustituido por Juan Carlos Lozano. La banda sonora de Miles Gilderdale le acompaña a la perfección toda la aventura con ritmos de jazz y clásicos.
Pero si hay algo que destacar especialmente es que *Broken Sword 5* es un auténtico homenaje a la saga y a sus fans, con guiños constantes, personajes conocidos e, incluso, algún rompecabezas que nos sonará de anteriores juegos. George y Nico no han perdido su química y la aventura, pese a no ser perfecta, recupera todo el espíritu de las primeras entregas y encantará a sus seguidores.



Los escenarios están dibujados a manos y tienen mucho gusto por el detalle. París se ve espectacular con esos tonos dorados.



Otra vez en líos. Una vez más, nuestra pareja protagonista vivirá grandes momentos de acción cinemática, aquí no hay QTE.

UNA AUTÉNTICA AVENTURA **POINT&CLICK**

Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente es una aventura gráfica point & click (señala con el puntero y pincha) clásica que demuestra que los viejos rockeros nunca mueren. George y Nico están en plenas facultades para conducirnos por una trama de lo más enigmática.



DOBLE VIDA. Durante nuestra partida manejamos alternativamente a George y Nico. Dos mentes piensan mejor.



EXTRAS. Incluye una galería con la descripción de todos los personajes del juego. No hay mayores añadidos.



TROFEOS. Según avanzamos se van desbloqueando los logros de la historia, pero también hay otros bien ocultos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El humor característico de los *Broken Sword* clásicos, recupera el point & click.

» LO PEOR
Su corta duración, rompecabezas sencillos. Que no te gusten los juegos sin tiros...

Te gustará + que... JURASSIC PARK: THE GAME



Te gustará – que... THE WOLF AMONG US



79	**» GRÁFICOS** Escenarios dibujados a mano y personajes modelados en 3D.
76	**» SONIDO** Gran BSO de Miles Gilderdale y con voces en castellano.
81	**» DIVERSIÓN** Un guión lleno de bromas y guiños para los fans de la saga.
75	**» DURACIÓN** Si los rompecabezas son lo tuyo, la duración es de unas 8 horas.
NOTA 78	Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor y sin acción.

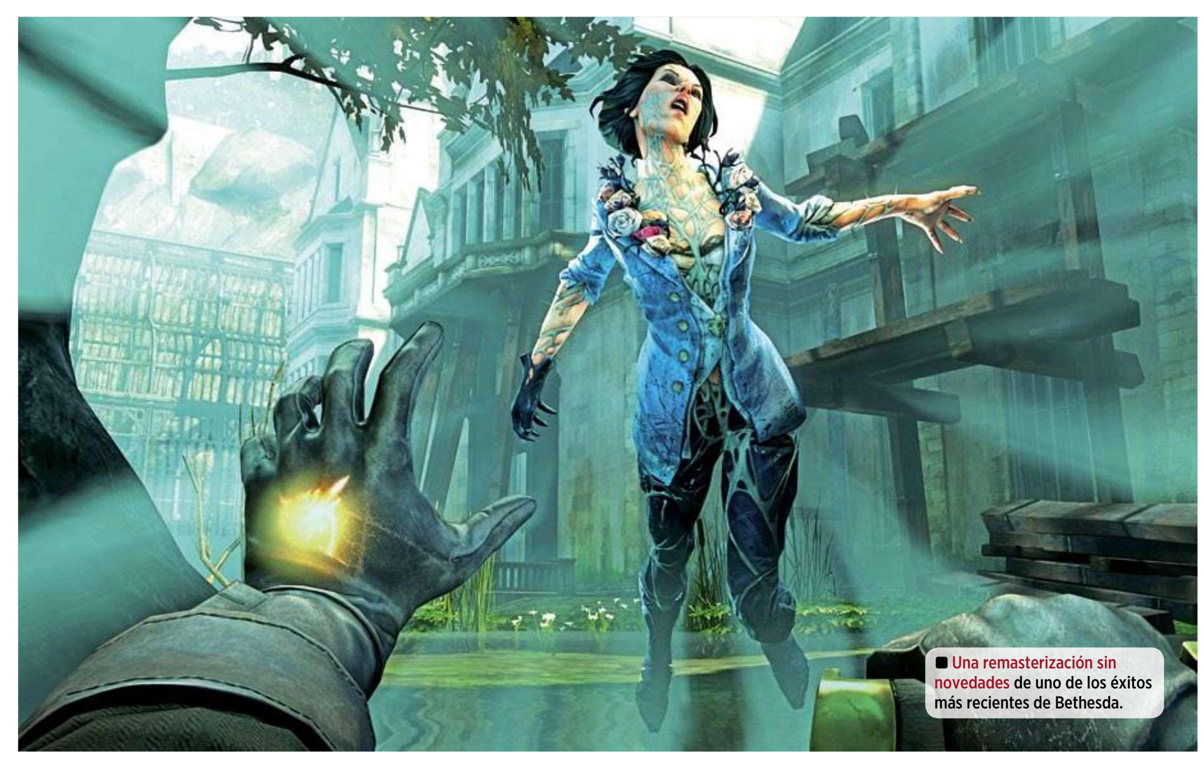




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ARKANE STUDIOS**
Editor: **BETHESDA SOFTWORKS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.dishonored.com



Una remasterización sin novedades de uno de los éxitos más recientes de Bethesda.

CORVO REGRESA PARA INTENTAR **LIMPIAR SU HONOR**

Dishonored Definitive Edition

El destino de la ciudad de Dunwall vuelve a estar en nuestras manos, con una remasterización que nos lleva a una pregunta: ¿era necesaria?

Bethesda ha querido sumarse a la moda de las remasterizaciones con *Dishonored Definitive Edition,* la adaptación a la nueva generación de una de sus aventuras más recientes. Como es habitual en estos casos, se trata de un recopilatorio que incluye tanto el juego original como los tres DLC que le completaron (Dunwall City Trials, El Puñal de Cunwall y Las Brujas de Brigmore) y es ahí donde reside su gracia.

Si no jugasteis en su día a *Dishonored,* esta Edición Definitiva es una oportunidad única para comprender los motivos por los que el juego nos gustó tanto. Su historia y sus mecánicas siguen estando a la altura y la ciudad de Dunwall sigue teniendo el mismo encanto. Además, al incluir los descargables ya de serie, podemos profundizar mucho más en el atractivo mundo que creó Arkane Studios en 2012.

Por desgracia, no ofrece novedades interesantes si ya lo jugasteis. El apartado técnico no está a la altura de PS4 y da la sensación de poco esfuerzo a la hora de remasterizar, parece más un port de plataforma. La única diferencia visual es que ahora se ve a 1080 p, pero se sigue moviendo sólo a 30 fps. En cuanto al audio, sólo destaca que aprovecha el altavoz del DualShock 4 para ciertos sonidos. Para colmo, tampoco se ha incluido ningún extra desbloqueable. Hubiéramos agradecido poder ver diarios de desarrollo o descubrir diseños del juego al superar sus distintos niveles. En definitiva, esperábamos más de Corvo en PS4.



Los tres DLC de *Dishonored* están incluidos en esta Edición definitiva. Dunwall tiene mucho que ofrecer.



Distintos tipos de enemigos acechan en Dunwall. Podemos enfrentarnos a ellos o buscar otras rutas.

CORVO, UN HÉROE **SIGILOSO Y LETAL** A PARTES IGUALES

1 **SIGILOSO.** Ocultarnos en las sombras nos permite sorprender a los enemigos y acabar con ellos sin llamar la atención de sus compañeros.

2 **ARMAS.** Contamos con una buena variedad de armas para acabar con nuestros enemigos: pistolas, ballestas, espadas, granadas...

3 **PODERES.** También podemos utilizar habilidades sobrenaturales para alcanzar nuestros objetivos con mayor facilidad y espectacularidad.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Contiene todos los DLC del original por lo que es ideal si no los jugaseis en su día.

» LO PEOR
No tiene grandes novedades. Los 1080 p se agradecen, pero sigue yendo a 30 fps.

70	**» GRÁFICOS** Siguen pareciendo los mismo de 2012. No es su mejor apartado.
75	**» SONIDO** Aprovecha el altavoz del DualShock 4 para algunos elementos.
73	**» DIVERSIÓN** Sus mecánicas siguen funcionando, pero no ofrece nada nuevo.
75	**» DURACIÓN** Un modo historia bastante completo y 3 DLC. Sin extras nuevos.
NOTA 73	Una aventura en primera persona interesante y con personalidad, pero sin novedades respecto a PS3.





■ En este beat'em up, cuatro féminas de armas tomar hacen frente a una demoníaca invasión en 16 fases ambientadas en lugares como Los Ángeles, China, Dubai, Perú o Japón.

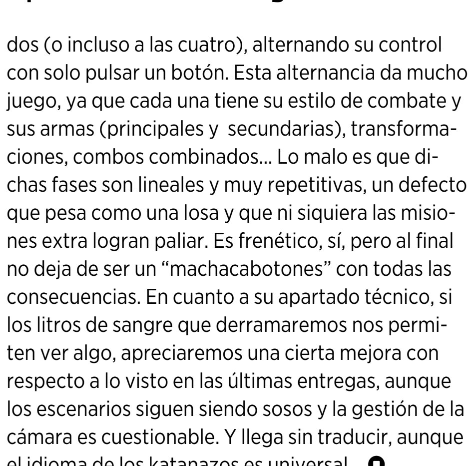
BIKINIS Y **KATANAS** CONTRA LOS MONSTRUOS DEL AVERNO

Onechanbara Z2: Chaos

Las guerreras de *Onechanbara* regresan a una consola de Sony en la que es su mejor entrega hasta el momento. ¿Listos para un baño de sangre?

Hacía tiempo que no veíamos a Aya y Saki "repartiendo" en una consola de Sony por estos lares, concretamente desde los tiempos de PS2 con *Zombie Zone*, su versión extendida *Zombie Hunters* y su secuela. Y ahora estas hermanas "mata-zombis" llegan a PS4, y muy bien acompañadas, en *Onechanbara Z2: Chaos*.

En este sanguinolento beat'em up nuestras protagonistas van a unir sus fuerzas con sus antaño rivales Kagura y Saaya para hacer frente a una amenaza demoníaca a nivel global. Juntas tendrán que "despachar"sin descanso a hordas de zombis, vampiros y demás criaturas de ultratumba en 16 fases de plano desarrollo, pero que no te conceden ni un momento de respiro. Según el nivel manejaremos a dos (o incluso a las cuatro), alternando su control con solo pulsar un botón. Esta alternancia da mucho juego, ya que cada una tiene su estilo de combate y sus armas (principales y secundarias), transformaciones, combos combinados... Lo malo es que dichas fases son lineales y muy repetitivas, un defecto que pesa como una losa y que ni siquiera las misiones extra logran paliar. Es frenético, sí, pero al final no deja de ser un "machacabotones" con todas las consecuencias. En cuanto a su apartado técnico, si los litros de sangre que derramaremos nos permiten ver algo, apreciaremos una cierta mejora con respecto a lo visto en las últimas entregas, aunque los escenarios siguen siendo sosos y la gestión de la cámara es cuestionable. Y llega sin traducir, aunque el idioma de los katanazos es universal...




■ Gráficamente es bastante tosco, aunque los litros de sangre que derramaremos lo disimulan bastante bien.


■ La historia dura unas 8 horas. Además hay misiones extra, galería de personajes, retos durante las fases...



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
El sistema de combate es más profundo de lo que parece. Que la saga vuelva a PlaySation.

» **LO PEOR**
Su diseño es tosco, resulta tremendamente repetitivo y no es muy duradero.

58	» **GRÁFICOS** Cámara regulera, escenarios sosos y enemigos clónicos. Mejorable.
89	» **SONIDO** Voces en inglés o japonés. Y la variada BSO nos ha encantado.
70	» **DIVERSIÓN** Es muy repetitivo pero si te gusta este género logra ser entretenido.
76	» **DURACIÓN** 8 horas para la campaña y luego quedan las misiones extra.
NOTA 69	Es el mejor *Onechanbara* pero sigue arrastrando no pocos defectos endémicos. Hay juegos de acción mucho mejores.

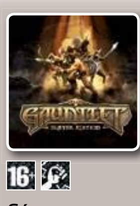
» ASÍ HACEMOS **PICADILLO** A LAS HORDAS DEMONIACAS


① 4 PROTAGONISTAS. Cada pareja tiene su propio estilo de lucha. Además desbloquearemos objetos y ropa para vestirlas a nuestro gusto.


② PROFUNDOS COMBATES. Dos botones de ataque, armas secundarias, esquives, posibilidad de mejorarlas... Las peleas son profundas.


③ CUATRO MEJOR QUE DOS. Alterna el control de las chicas y en ciertos momentos podrás "invocar" a la otra pareja, con brutales consecuencias.





16

Género:
ROL /ACCIÓN
Desarrollador:
ARROWHEAD GAME STUDIOS
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €



JUGADORES 4 | JUG. ONLINE 4

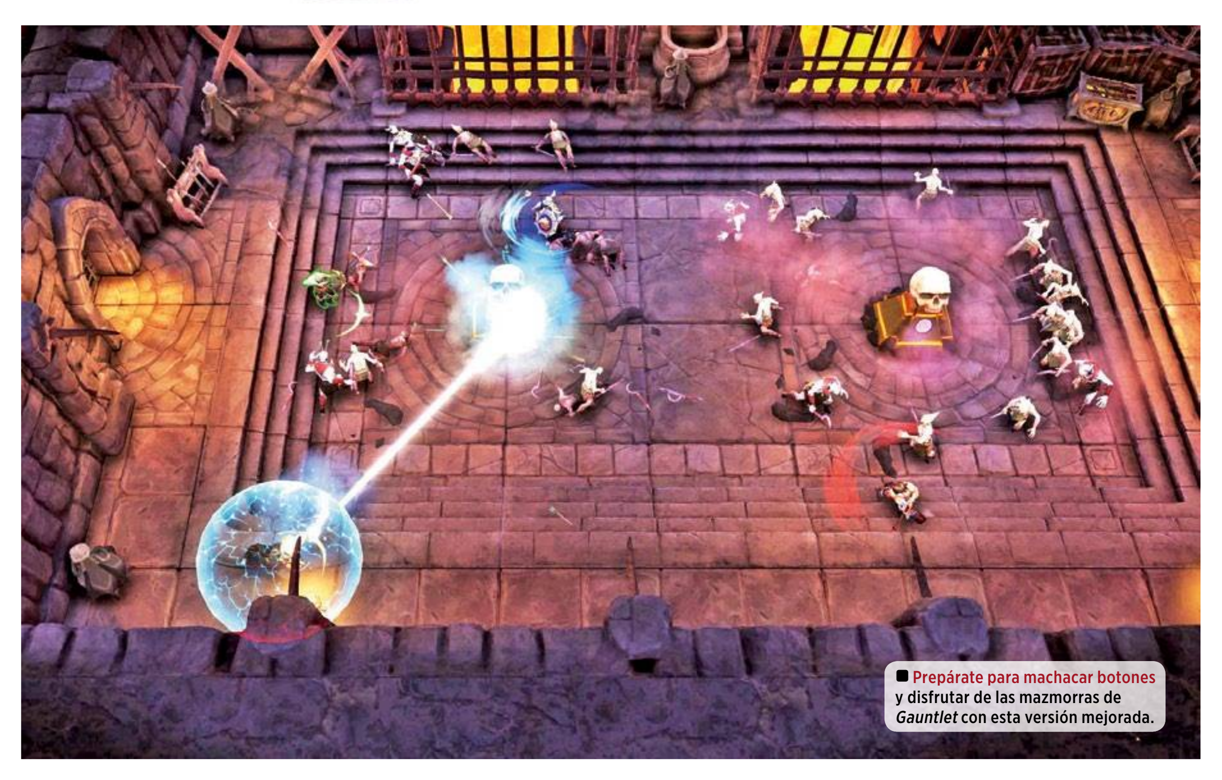


TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS



BLU-RAY NO | RESOLUCIÓN 1080 P

arrowheadgamestudios.com



Prepárate para machacar botones y disfrutar de las mazmorras de *Gauntlet* con esta versión mejorada.

¡¡UN CLÁSICO QUE VUELVE A LA VIDA!!

Gauntlet Slayer Edition

El género dungeon crawler vuelve a ponerse de moda gracias a esta versión mejorada que llega cargada de novedades.

Gauntlet marcó un antes y un después en 1985 en el género de exploración de mazmorras y ahora podemos disfrutar en PS4 de esta versión mejorada, que nos arrastrará a la tarea de encontrar los tres fragmentos de la legendaria espada Tyrfing recorriendo peligrosas mazmorras que se generarán aleatoriamente cada vez que caemos en combate y donde nos esperan enemigos y numerosos tesoros.

Para embarcarnos en nuestra misión podremos elegir entre un guerrero, una valkiria, un elfo y un mago, cada uno con habilidades bien diferenciadas que harán que la elección del personaje sea algo a tener en cuenta. La clave del juego es encontrar todo el oro posible, que podremos intercambiar por armas, talismanes, reliquias y trajes que nos ayudará a mejorar nuestras habilidades para enfrentarnos a los variados enemigos que nos encontraremos, desde fantasmas, esqueletos, zombis hasta la mismísima Muerte que nos fulminará de un golpe. El aliciente principal de *Gauntlet* es su apartado multijugador, tanto local como online, que nos permite disfrutar de las mazmorras junto a tres amigos, lo que resulta muchísimo más divertido que jugar solo. En esencia el juego es el mismo de siempre, pero mucho más vistoso y con algunas novedades como los modos Coliseo e Infinito y otros cambios menores como pociones únicas y más habilidades para los personajes, más variedad de enemigos... Si te gustan los juegos de mazmorras, tenlo en cuenta.



El modo Infinito es una de las novedades y pondrá a prueba nuestra pericia a la hora de aniquilar enemigos.



En el modo Coliseo, tendremos nuevo reto cada día que nos otorgará nuevos objetos para los personajes.

LAS CLAVES PARA TRIUNFAR AL EXPLORAR MAZMORRAS

1. **ESTRATEGIA.** Las hordas de enemigos lograrán atraparnos más de una vez. Una buena estrategia de combate será crucial para sobrevivir.



2. **RECOLECTAR.** Conseguir la mayor cantidad de oro será esencial para mejorar nuestras habilidades y tener opciones en niveles superiores.



3. **MULTIJUGADOR.** Uno de los mayores alicientes del juego es que nos permitirá explorar las mazmorras solo o acompañado de 3 héroes más.

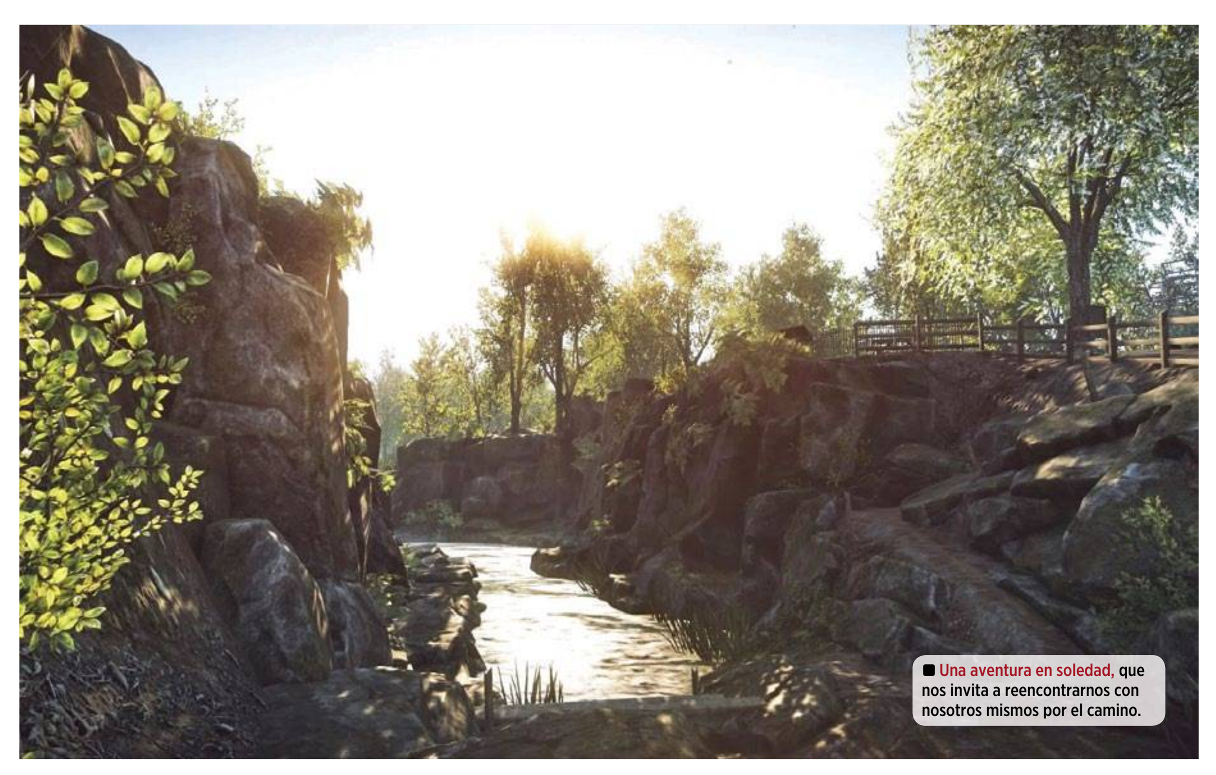
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su lado cooperativo y su rejugabilidad nos ofrecerán horas extra de entretenimiento.

» LO PEOR
Puede llegar a ser demasiado repetitivo. Un apartado visual poco vistoso

72	**» GRÁFICOS** Escenarios lúgubres hacen que el apartado visual resulte monótono.
75	**» SONIDO** Banda sonora correcta, pero poco espectacular. Acompaña sin más.
90	**» DIVERSIÓN** Jugando con amigos resulta muy divertido, pese a ser repetitivo.
77	**» DURACIÓN** 5 o 6 horas para acabar la historia, pero es muy rejugable.
NOTA 79	Los amantes de la acción y las mazmorras se lo pasarán en grande con este clásico pensado para el multijugador.




Una aventura en soledad, que nos invita a reencontrarnos con nosotros mismos por el camino.

UN AUTÉNTICO **PLACER** PARA LOS SENTIDOS

Everybody's Gone to the Rapture

Esta aventura nos propone un viaje increíble, una historia que va más allá de la imaginación y que nos transporta a un mundo desolado y solitario.

Everybody's Gone to the Rapture es, más que un videojuego, un experimento y una aventura sobre la vida misma. The Chinese Room, en colaboración con Sony Santa Monica, nos propone un juego en primera persona en mundo abierto con una historia emocionante, que nos traslada al valle de Yaughton, Shropshire (Reino Unido), durante el verano de 1984, donde un experimento científico ha salido mal y ha traído la desolación al pueblo.

Sólo han sobrevivido seis personajes al apocalipsis y metidos en su piel (manejaremos a uno o a otro en función de la zona que estemos explorando) debemos investigar qué fue lo que salió mal, al tiempo que tratamos de reconstruir la vida de la comunidad. *Everybody's Gone to the Rapture* es un juego centrado en la narrativa, no hay misiones establecidas ni rompecabezas, sólo estamos nosotros y el inmenso mundo que nos rodea. Las sensaciones que nos encontramos a medida que recorremos el camino son de soledad, rendición y hasta de angustia. Al principio puede resultar desconcertante: ¿a dónde voy?, ¿qué hago ahora? Pero acaba enganchando de tal manera que, aunque no veas físicamente a los personajes, consigues empatizar con ellos. *Everybody's Gone to the Rapture* es un juego sobre la vida, el paso del tiempo, la soledad, el amor, la muerte... Y es un alarde de creatividad, esfuerzo y magia. Un poco lento, eso sí, y no apto para amantes del gatillo fácil y las emociones fuertes.

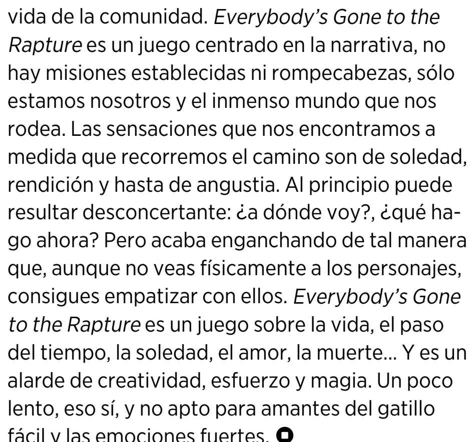
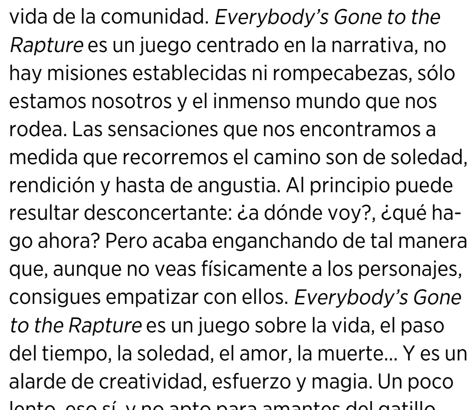


Un paseo por la campiña. Toda la aventura consiste en caminar y caminar por Yaughton a nuestro aire.


La preciosa ambientación está perfectamente estudiada y nos invita a detenernos y hacer fotografías.



UNA AVENTURA QUE, MÁS QUE JUGARSE, SE **DISFRUTA**

1. **ESCUCHA.** Escuchar la radio y contestar el teléfono serán acciones fundamentales para ir revelando la historia de Yaughton.
2. **SIGUE LA LUZ.** Los haces de luz desperdigados por el pueblo nos dan pistas del camino a seguir y nos desbloquean conversaciones.
3. **DOS BOTONES.** Con el stick izquierdo nos movemos y con el derecho enfocamos la cámara. De los botones sólo utilizamos ✖ y R2.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Completamente en castellano, una historia que te atrapa, una magnífica ambientación.

» LO PEOR
Excesivamente lento, mecánicas un poco fallonas, poca interacción con el entorno.

90	**» GRÁFICOS** Ambientación maravillosa que te invita a detenerte y mirar todo.
90	**» SONIDO** Doblaje cuidado, la BSO nos transmite emociones y sensaciones.
75	**» DIVERSIÓN** En algunos momentos puede cansar por su excesiva lentitud.
80	**» DURACIÓN** 8 horas sin explorar demasiado, pero puedes perderte más tiempo
NOTA 85	**Un experimento creativo: visualmente espectacular y argumentalmente intrigante. Ideal si buscas algo diferente.**







Acción, plataformas, puzzles y muchos momentos de sigilo nos esperan en esta continuación, que supera al título original en todos los aspectos.

EL SIGILO DE LOS CLONES

Stealth Inc. 2 A Game of Clones

La segunda parte de *Stealth Inc.* llega cargada de momentos de infiltración, puzzles que resolver y clones, muchos clones.

La continuación de *Stealh Inc. A Clone in the Dark* se infiltra en PS3, PS4 y Vita manteniendo la fórmula del original, pero añadiendo un buen número de novedades que amplían la experiencia que disfrutamos hace dos años: superar pequeñas pruebas, realizadas en dos dimensiones, que mezclaban momentos de acción con resolución de puzzles y que, sobre todo, ponían a prueba nuestras dotes para el sigilo, ya que pasar desapercibido y ocultarse en las sombras resultaba vital para tener éxito.

La libertad de acción es el principal de cambio de *Stealh Inc. 2.* Ahora, las pruebas "sueltas" han dado paso a un desarrollo mucho más abierto en el que tenemos que, mapa en mano, recorrer las amplias instalaciones de PTi Industries. De nuevo, el sigilo es nuestra principal arma para avanzar entre los peligros, como centinelas o cámaras de seguridad, y debemos pensar muy bien cada movimiento, en especial en las diferentes salas de pruebas, cuya mecánica recuerda a lo visto en el primer juego, pero que resultan más complejas gracias a nuevos gadgets. Superar estas salas no es fácil y debemos probar diferentes combinaciones para evitar que nuestro clon muera (algo que bastante habitual). Este "desarrollo abierto", unido a los nuevos dispositivos de nuestro clon, consiguen que, sin romper moldes y manteniendo las mismas mecánicas, esta continuación sea superior al original en todos sus apartados. Un gran juego de infiltración y puzzles en 2D.





El sigilo es nuestra principal arma. Debemos tratar de permanecer en las sombras el mayor tiempo posible.



Los puzzles son variados, aunque se repiten, e incluyen interruptores, bloques, plataformas...

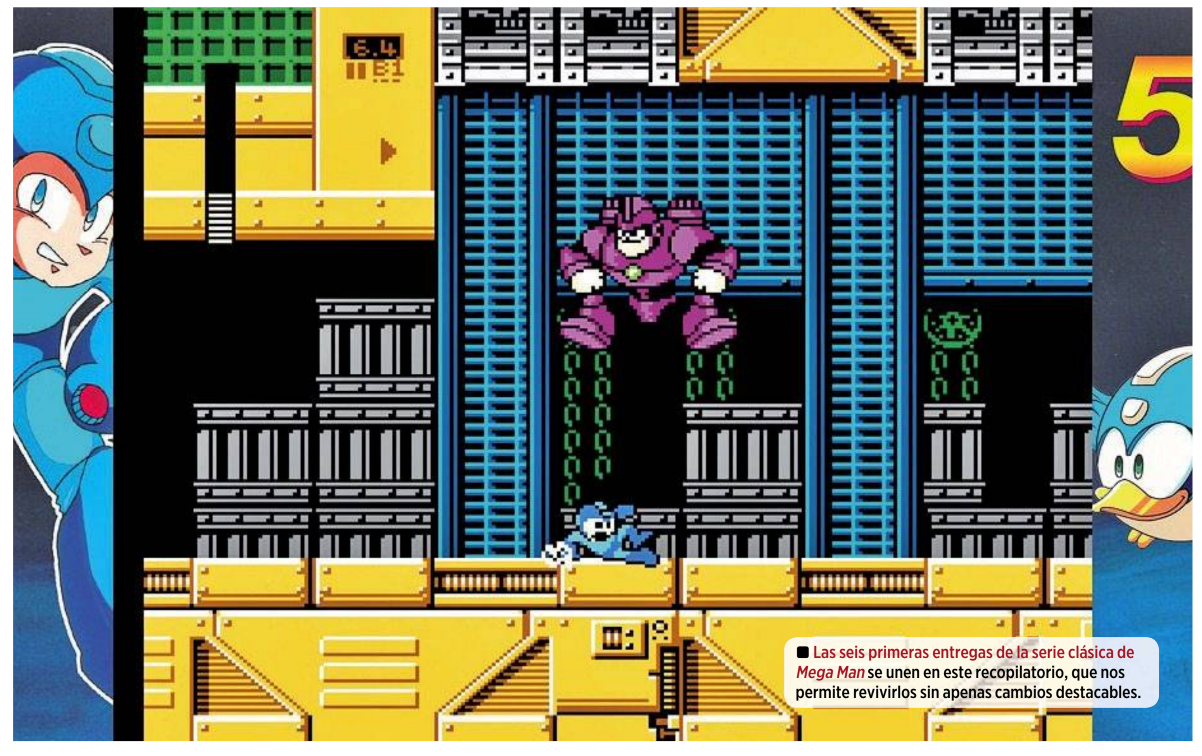




Género:
ACCION/ PLATAFORMAS
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
CAPCOM
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €

JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: INGLÉS	VOCES: --
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P

http://egkjhdfg.kjfhdgkdfhg



Las seis primeras entregas de la serie clásica de *Mega Man* se unen en este recopilatorio, que nos permite revivirlos sin apenas cambios destacables.

EL REGRESO DE UNO DE LOS **GRANDES CLÁSICOS**

Mega Man Legacy Collection

El mítico Mega Man recorre los circuitos de PS4 con este recopilatorio, que recoge las 6 primeras entregas clásicas de la saga de Capcom.

Mega Man, el robot creado por Keiji Inafune, es uno de los grandes clásicos de la historia de los videojuegos y lleva protagonizando (y apareciendo en otras sagas) multitud de títulos desde su "nacimiento" en 1987. Por ello, Capcom ha decido lanzar este *Legacy Collection*, un recopilatorio con los seis primeros juegos de la "serie clásica", o lo que es lo mismo, las entregas numeradas (a excepción de *Mega Man & Bass*) y cuya última representación corresponde a *Mega Man 10* (que sería el undécimo).

Siendo juegos originariamente de NES es lógico que las adaptaciones sean perfectas. Podemos jugar tanto en su aspecto original (4:3 y con recortes en pantalla) como en formato 16:9, que elimina las bandas negras deformando la imagen. Además, *Legacy Collection* incluye varios extras, entre los que destaca el nuevo Modo Desafío, que nos insta a luchar contra el crono en una sucesión de niveles que mezclan diferentes momentos de los originales. También encontramos una galería de arte repleta de material gráfico y un reproductor musical que nos permite disfrutar en cualquier momento de cerca de 100 melodías de la serie. Pese a que estos extras son interesantes, lo cierto es que el principal atractivo de este recopilatorio es poder disfrutar de la genial mezcla de acción y plataformas de estos 6 títulos clásicos sin ningún tipo de cambio, por lo que solo podemos recomendar su compra a los que quieran rememorarlos o los amantes incondicionales de lo retro.

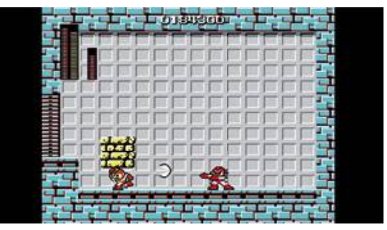


SUPERANDO UN CLÁSICO

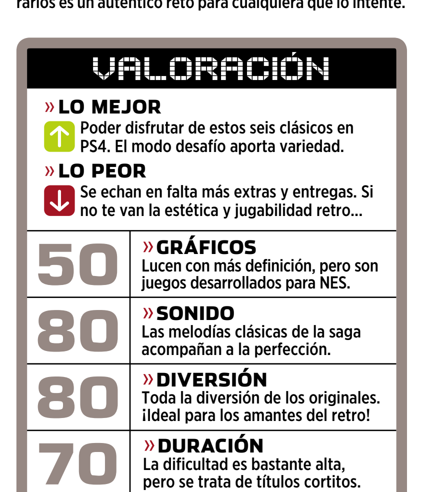
1. **SALTOS.** Las plataformas son uno de los elementos principales de la saga y, continuamente, nos toca saltar con precisión para superar las fases.
2. **DISPAROS.** Mega Man dispone de munición infinita para acabar con las hordas de enemigos que nos salen al paso. Y ni así la cosa es fácil...
3. **JEFES.** Al final de cada fase nos enfrentamos con el clásico enemigo de final de nivel. Combinar saltos y disparos es la clave para vencer.



El Modo Desafío nos reta a superar niveles de diferentes momentos de los seis juegos, siempre contra el reloj.



La dificultad de los juegos es elevada, por lo que superarlos es un auténtico reto para cualquiera que lo intente.



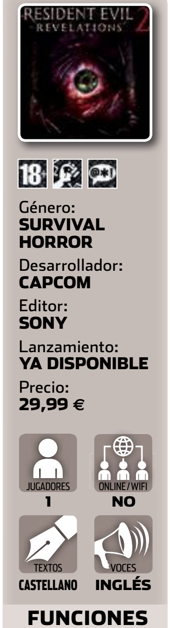
VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Poder disfrutar de estos seis clásicos en PS4. El modo desafío aporta variedad.

» **LO PEOR**
Se echan en falta más extras y entregas. Si no te van la estética y jugabilidad retro...

50	» **GRÁFICOS** Lucen con más definición, pero son juegos desarrollados para NES.
80	» **SONIDO** Las melodías clásicas de la saga acompañan a la perfección.
80	» **DIVERSIÓN** Toda la diversión de los originales. ¡Ideal para los amantes del retro!
70	» **DURACIÓN** La dificultad es bastante alta, pero se trata de títulos cortitos.
NOTA 70	**Una gran recopilación que nos permite revivir los 6 primeros juegos de la saga. Para fans del píxel y los retos difíciles.**





Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES **1** | ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil
Acelerómetro

es.playstation.com/slytrilogy/



■ *Revelations 2* llega a PS Vita con una versión sólo descargable que incluye todo el contenido que se lanzó por entregas en PS4: seis capítulos y el modo Asalto.

¡*RESIDENT EVIL* EN UNA **PORTÁTIL** DE SONY!

Resident Evil Revelations 2

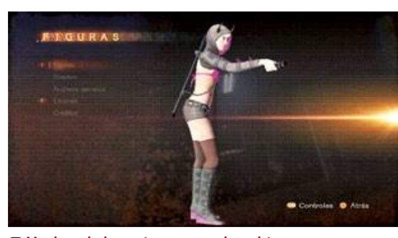
Hasta ahora no habíamos disfrutado en una portátil de Sony de ningún *Resident Evil*. El primero es una versión del juego que ya salió en PS4 y PS3.

Con *Revelations,* Capcom volvió en parte a los orígenes de la saga *Resident Evil,* abandonando el festín de disparos y explosiones de *RE6* y regresando a un juego más pausado, tenso y tosco, donde lo importante es explorar y ahorrar munición. Así, igual que ocurriera en el juego para PS4 y PS3, jugaremos con dos parejas fijas de protagonistas (Claire Redfield y Moira Burton; y Barry Burton y Natalia Korda), cada una compuesta por un personajes de acción y otro más orientado a la exploración (detectar objetos, cegar a los enemigos y despistarlos e incluso detectarlos a través de las paredes). Un duplo de habilidades que da lugar a situaciones bastante previsibles pero también ingeniosas y que imprimen variedad. Eso sí, no podemos cooperar con un amigo, como en la versión de sobremesa, si no que debemos intercambiar a los personajes para avanzar. No inventa la rueda, pero es divertido.

No se puede decir lo mismo en cuanto a lo técnico. La rebaja gráfica respecto al original es excesiva. Vita ha demostrad que es capaz de manejar gráficos mucho mejores que estos: modelados simples, carencia de efectos de luz, texturas de baja resolución, sonido de baja calidad, tirones y cargas interminables. Una pena que el poco cuidado técnico puesto en la conversión haga que sólo podamos recomendar esta versión a aquellos que no tengan acceso a las de sobremesa. Un título estupendo en lo jugable que encantará los amantes de este género. Pero mejor en PS4.



■ El uso de ambos personajes da lugar a momentos bastante inspirados. El cambio entre ellos es inmediato.



■ Muchos de los extras se pueden obtener con micropagos pero siempre podrás conseguirlos jugando.

LAS **FARMACÉUTICAS** MALVADAS NO DESCANSAN...

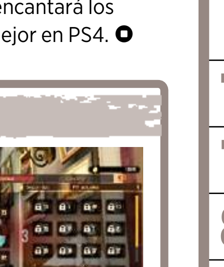


① **PAREJAS.** El uso de ambos personajes es fundamental para avanzar. Para cambiar, sólo hay que pulsar ▲ en cualquier momento.



② **MODO ASALTO.** Con la acción por bandera, ofrece muchas horas de diversión con desafíos y objetos que conseguir. Tan bueno como la historia.





③ **ONLINE.** Se ha perdido la opción de que un amigo maneje al segundo personaje. El modo Asalto sigue siendo multijugador online.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las 8 horas de la campaña y muchas más de Asalto. Entretenido y bien llevado.

» LO PEOR
Conversión técnica llena de fallos, algunos importantes. Sin cooperativo.

70	**» GRÁFICOS** Texturas planas, efectos nulos y una tasa de imágenes inestable.
72	**» SONIDO** El doblaje y efectos son estupendos, pero suena a "comprimido".
85	**» DIVERSIÓN** Engancha por mecánica y trama y Asalto es un gran complemento.
86	**» DURACIÓN** 8-10 horas para la Campaña, más coleccionables y el modo Asalto.
NOTA 77	Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.



Género:
ACCIÓN-AVENTURA
Desarrollador:
SPIKE CHUNSOFT
Editor:
NIS AMERICA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
34,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS/INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

nisamerica.com



Another Episode es una trepidante aventura de acción que se desarrolla entre los dos primeros *Danganronpa.*

LAS **CHICAS** SON GUERRERAS

Danganronpa Ultra Despair Girls

El mundo se encuentra en grave peligro y la única manera de salvarlo es acompañando a una asesina y a una chica con un megáfono. ¿Te atreves?

Tras sobrevivir a la macabra academia Hope's Peak y a una violenta isla, toca descubrir qué ocurrió entre ambos sucesos. Así pues, nos trasladamos hasta Towa City, que ha sido atacada por robots Monokuma y donde unos niños no muy cuerdos planean crear un "paraíso sin adultos", por lo que no dudan en matarlos...

Al contrario que los dos primeros juegos de la saga, este *Danganronpa* deja a un lado los juicios y la palabrería para centrarse en la acción pura y dura en tercera persona. Armados con un megáfono debemos derrotar los Monokuma que se acerquen a nosotros. Pero no es tan fácil, pues cada clase de Monokuma debe ser vencido mediante balas especiales (incendiarias, paralizantes, controladoras...), que podemos equipar en nuestro megáfono especial. Los puzzles también son una parte muy importante de la aventura. Pueden ser desafíos para estrujarnos el cerebro y sacar la clave especial que nos permita avanzar o máquinas arcade que nos proponen derrotar a una horda de Monokumas a la vez usando correctamente las balas del megáfono. Todo ello le aporta más variedad y frescura a un desarrollo bien planteado y que le da una vuelta de tuerca a la franquicia.
La estética manganime vuelve a ser protagonista en un juego cuyos gráficos in-game recuerdan a lo visto en PSP y cuya cámara da bastantes problemas a la hora de apuntar y andar a la vez. Un juego muy particular que encantará a los fans de la saga, con su estética y humor japonés.



Armados con un megáfono especial hay que abrirse paso entre hordas de Monokumas sedientos de sangre.

El humor negro tampoco ha faltado a esta cita con Monokuma y compañía. Las risas están aseguradas.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La curiosa y loca historia. Las posibilidades del megáfono.

» LO PEOR
Apartado técnico flojete. La cámara. Tiempos de carga constantes.

75	**» GRÁFICOS** Simples, pero muy coloridos. Buenos diseños de personajes.
80	**» SONIDO** Temas extraídos de anteriores entregas y nuevas incorporaciones.
85	**» DIVERSIÓN** La historia y el desarrollo nos mantiene pegados hasta el final.
83	**» DURACIÓN** La trama principal dura 15-20 horas, más para conocerlo todo.
NOTA 82	**Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Danganronpa*.**

» MUCHO MÁS QUE DISPARAR... CON UN **MEGÁFONO**



1 **DESCUBRE EL POR QUÉ.** A lo largo de la aventura encontramos varios textos que nos dan más información de la historia. En inglés.



2 **PREPÁRATE.** Para que el megáfono que usamos como arma sea más poderoso hay que adquirir nuevas habilidades en las tiendas.

3 **BUSCA.** En cada una de las distintas localizaciones que visitamos hay muchos secretos por encontrar, como pegatinas o libros.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Consultorio"**.
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Obligados a repetir curso

Hace un tiempo jugué a la primera temporada completa de *The Walking Dead* de Telltale en PS Vita. Ahora me he comprado la segunda temporada para PS3 y querría saber si puedo seguir la aventura en PS3 con las decisiones que tomé en Vita

@ pacote1980

Desgraciadamente, Telltale Games confirmó que importar decisiones entre distintas plataformas no está permitido así que para poder continuar tu aventura con las decisiones de la primera temporada tendrás que volver a jugarla en PS3.



Las partidas de *The Walking Dead* de PS Vita no se pueden importar a PS3.

El regreso de *BioShock*

¿Veremos alguna vez *BioShock* para la nueva generación?

@ Mattin Recalde

Aunque hace unos meses se especuló con que una nueva entrega llegaría en octubre de 2015 al final resultó ser la segunda entrega de *Xcom*. De todas formas parece más que probable que veamos la cuarta entrega de la saga en la presente generación. Eso sí, será sin Ken Levine, pero la veremos.

Las cartas se alejan aún más

En la revista 202 dijisteis que *Magic Duels* ya estaba disponible. Sin embargo, no lo encuentro en PSN.

@ David Alcántara

Aunque estaba fechado para julio y, efectivamente sí que ha salido en otras plataformas, la versión de PS4 se ha retrasado hasta finales de año, aunque nosotros no nos dimos cuenta cuando publicamos la noticia. Pedimos perdón por el despiste.

Alien Isolation fue una de las sorpresas del 2014 y las ventas nos hacen creer que habrá continuación.

Algunos aliens nunca mueren

¿No se sabe nada de una posible secuela de *Alien Isolation*?

@ Bro Gamrz

Teniendo en cuenta que The Creative Assembly ya busca gente para un nuevo juego AAA no nos extrañaría nada ver una segunda entrega del juego, más aún teniendo en cuenta las buenas ventas que ha generado. Eso sí, el estudio buscaba profesionales expertos en el juego en red, lo que puede querer decir que la segunda entrega tendrá juego online o que se trata de otro proyecto. Lo malo es que puede que SEGA no renueve los derechos de la saga porque parece no estar contenta con ella pese a los más de 2 millones de copias colocadas.

En busca de un nuevo *GTA*

¿Es posible que el próximo *GTA* sea una secuela de *San Andreas* o será algo totalmente distinto? ¿Cuándo se sabrá algo?

@ Alejandro

Como posible es posible, claro que sí. En nuestra opinión parece algo poco probable. Rockstar no es muy partidaria de ese tipo de secuelas. Además, teniendo en cuenta que *GTA V* ya ha tenido sus guiños a *San Andreas* y que también está ambientado en Los Santos nos parece casi imposible que la próxima entrega sea una secuela de aquel mítico *San Andreas*. Vas a tener que armarte de paciencia para saber algo del nuevo *GTA*. Hasta 2017 o 2018 no veremos secuela alguna.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Qué pasa con *Dead Island 2*? ¿Será cancelado o lo hará otro estudio?

Después de que Yager y Deep Silver hayan roto relaciones, ¿nos quedaremos sin *Dead Island 2* o lo hará otro estudio?

@ Esther Poza

La verdad es que no han quedado muy claras las razones de la ruptura entre el estudio alemán Yager y Deep Silver. Nosotros estuvimos visitándoles para ver *Dead Island 2* y nos pareció que pese a ser una versión alpha tenía muy buena pinta. Parece que Deep Silver no piensa lo mismo y, lo que nos interesa, ya están buscando nuevo estudio. Desde Techland, creadores del original, han dejado caer que no les importaría hacerse cargo del "marrón". Habrá que ver en qué acaba el culebrón, pero parece que, al menos, tendremos la continuación por la que suspiramos, aunque seguro que tarda bastante más en llegar.





El nuevo RPG de Bethesda saldrá en PS4 el próximo 10 de noviembre pero no podemos aguantar la espera.


» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá secuela de *Until Dawn*?

@ Ricardo Cors

Parece que se está vendiendo bien pero aún no hay datos oficiales. Si tiene éxito seguro que veremos una segunda entrega.

¿Qué pasó con la expansión de *Bloodborne* que anunciaron?

@ Roberto Pedraza

Pues que Miyazaki y From-Software están trabajando en ella. No hay fecha oficial pero parece que llegará antes que *Dark Souls III*, cuya fecha está prevista para primeros de 2016. Nuestra apuesta es noviembre o diciembre.

¿Cuando llegará *SOMA* a PS4?

@ Carlos Paris

El terrorífico juego de Frictional Games, creadores de *Amnesia: The Dark Descent*, llegará el 22 de septiembre exclusivamente en formato digital.

¿Cuándo saldrá *DayZ* en PS4?

@ Enrique Trillo

Aún no tiene fecha. Piensa que el juego todavía sigue en forma de Early Acces en PC y que tienen pensado sacar la beta a finales de año o primeros de 2016, por lo que aún tendremos que esperar para que la versión definitiva llegue a nuestra consola.

El apocalipsis no será online

¿Se podrá jugar *Fallout 4* sin conectar la consola a Internet? ¿Se podrá instalar el juego normal o habrá que conectarse para autentificar el juego?

@ Sergio Vilela Rico

Claro que podrás jugar a *Fallout 4* e instalarlo sin conectar la consola a Internet. La nueva aventura de Bethesda estará orientada al modo para un jugador, no será una experiencia online al estilo de *Destiny*, por ejemplo, así que no te preocupes. Todo esto siempre y cuando sea el juego en formato físico. Si compras el juego online y no estás jugando en tu consola principal sí que tendrás que conectar la consola a Internet para poder autentificar su licencia. Pero vamos, lo mismo pasa con cualquier otro juego, no es algo especial de *Fallout 4*.

Estos tíos están tramando algo

Hace mucho que no se sabe nada de Sucker Punch. ¿Sabéis si andan tramando algo?

@ Miguel de Pablo

Echando un vistazo a los trabajadores que ahora mismo está buscando el estudio responsable de *inFamous*, no nos cabe la menor duda de que están tramando algo gordo. Es más, viendo el perfil de trabajadores que buscan parece que será un auténtico prodigio técnico.

Una fantasía más juvenil

Ayer vi cosas de un juego llamado *World of Final Fantasy*, creo que para PS Vita y PS4. ¿Sabéis algo?

@ Juan Manuel Campos González

Este nuevo RPG repasará la historia de la saga mezclando personajes y escenarios de varios juegos. Nos permitirá combinar monstruos y humanos para luchar en los combates y estará orientado a los jugadores más jóvenes. Llegará en 2016 para Vita y PS4.

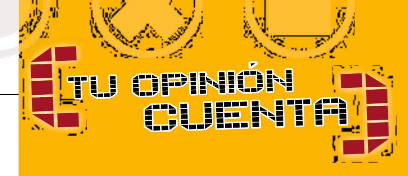
Una pregunta prototípica

¿Se sabe algo sobre algún nuevo *Prototype*?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

No se sabe nada oficial y ni tan siquiera hay rumores, pero teniendo en cuenta la remasterización para PS4 de las dos primeras entregas que acabamos de ver (se pueden comprar sueltas o en paquete en PS Store), parece posible que estén allanando el camino para que llegue la tercera parte. Otra cosa es que, después de la baja calidad de los "ports", les salga el tiro por la culata y la gente no pida una tercera parte.

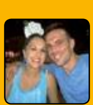

Prototype 1 y *2* dejaron un gran sabor de boca, que se ha visto amargado por las remasterizaciones.



¿Qué te ha parecido *MGS V The Phantom Pain*?



Más de lo que esperaba


Juandi Criado Luque

"El giro total en lo jugable, el apartado técnico es sobresaliente y si le dedicas tiempo a la Mother Base las horas se convierten en minutos. Juego del año."

Lo tiene todo

José María Gallardo Castro

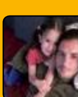

"El juego es genial. Mi saga favorita es *Metal Gear Solid* y este lo borda. Tiene todo lo que puedes buscar en un videojuego de sigilo y en mundo libre. Es perfecto y súper divertido"

Hay que implicarse


Alexandre López

"Es verdad que las misiones secundarias son algo repetitivas y que el juego parece algo "fácil", pero si te implicas y no vas pegando tiros a lo *COD*, descubres un juego largo y emocionante."

Mal el cambio de estilo


Miguel Peytavi Plaza

"No me gusta el cambio en el juego. Parece una serie por capítulos interrumpiendo la historia: parece que sólo haces misiones secundarias. Por lo demás, mundo abierto increíble efectos de luces espectaculares, IA buenísima y gráficos sublimes"

¡Cada minuto es mejor!

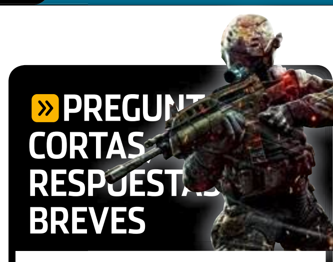

José Luis Rubin

"20 horas y 5% de juego. Las secundarias pecan de ser algo repetitivas, pero son opcionales y las importantes están remarcadas. El juego es fácil si vas a lo bestia, pero si te lo tomas en serio y con calma y explorando las opciones, la resolución de algunas misiones puede ser muy satisfactoria."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué os ha parecido Kenshin, la actualización 3.0 de PS4?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿La edición digital deluxe de *CoD BO III* incluirá el mapa Nuk3town?

@ Migue-predators

Según la página de PlayStation y Activision el mapa lo reciben todos los que reserven el juego, tanto en físico como en digital y tanto en edición normal como deluxe.

¿Se sabe algo nuevo sobre la película de *The Last of Us*? Se supone que se iba a estrenar en 2015...

@ Alex Popa

Lo único que ha trascendido últimamente es que el guión ya está escrito, que será distinto al del juego y que es posible que Maisie Williams, Arya Stark en Juego de Tronos, interprete a Ellie. De fechas nada, como poco para 2016.

¿Cuánto cuesta jugar online en PS4?

@ Daniel Trapero

Puedes hacerte con una tarjeta de 12 meses de suscripción a PS Plus, necesario para jugar online a la mayoría de juegos, por unos 50 euros, 49,99 en la tienda oficial de Sony.

¿Veremos *Life is Strange* en PS Vita?

@ Rabius

Square Enix no tiene a la portátil olvidada, así que es posible, quizás en una colección con la temporada completa. El estilo de juego episódico le sentaría como un guante a PS Vita.

¿Cuándo llegará *Gran Turismo 7* a PS4?

@ Jon Aranzábal

No hay nada oficial aunque los últimos rumores apuntan a que llegará en 2016 o 2017.

¿Harán un remake de *Resident Evil 2*?

@ Puni

Capcom ya ha confirmado que trabaja en este remake para PS4, pero la cosa va para largo porque el juego se encuentra en fase inicial de desarrollo.

Mi reino por unos corazones

Hace mucho que no se sabe nada y yo me estoy empezando a temer lo peor. ¿Qué pasa con *Kingdom Hearts III*? ¿No sabéis nada nuevo ni fecha aproximada?

@ Raúlez

La verdad es que Square-Enix se lo está tomando con calma y dosifica la nueva información con cuentagotas. Lo último que se ha confirmado es que incluirá nuevos mundos ambientados en "Big Hero 6" y "Enredados". Además, parece que llegará en 2017 ya que muchos integrantes del estudio están ayudando al desarrollo de *Final Fantasy XV*, que llegará en 2016.



La nueva entrega de *Kingdom Hearts*, que fue anunciado en el E3 2013, parece que finalmente no llegará hasta 2017. Y es que Square Enix está demasiado ocupada con *Final Fantasy XV*.

Nubarrones con más espacio

Uso bastante lo de guardar partidas o vídeos en la nube en PS4 pero 1 GB se me queda corto. ¿Aumentará Sony esa cantidad aunque sea pagando?

@ Ender84

Es una de las muchas opciones que incluye la nueva versión (3.00) del firmware de PS4. La capacidad de almacenamiento en la nube pasará a ser de 10 GB y además se añadirán opciones como los eventos, que nos informarán de las actividades de los juegos que más jugamos, como fines de semana con doble XP, torneos, etc... Y todo gratis, claro.

Sony en la Games Week

¿Qué tiene pensado llevar Sony a la próxima Madrid Games Week?

@ Ana Sánchez

Aún no han desvelado todo lo que llevarán pero ya es seguro que veremos juegos como *SW: Battlefront*, *CoD Black Ops III*... Aunque el plato fuerte será poder probar por primera vez en nuestro país Project Morpheus, el casco de Realidad Virtual de Sony.



Project Morpheus, el casco de Sony, estará en la Madrid Games Week para probarlo.

La llegada de los mods a PS4

Hola, ¿pensáis que los mods serán la normal habitual en PS4 como parece demostrar *Fallout 4*?

@ Tomás

Todo depende. Primero habrá que ver cómo resulta con el nuevo juego de Bethesda. Piensa que una consola no es como un PC e introducir según qué archivos puede provocar errores en el sistema o incluso favorecer la piratería. Por eso, Sony primero quiere asegurarse de que exista un sistema seguro para introducir los mods (versiones modificadas de un juego) en su consola. Si el sistema creado por Bethesda funciona bien, y desde aquí apostamos a que lo hará, eso allanará el camino a los juegos en los que se quiera ir permitiendo esta opción. Sería la bomba y muchos juegos verían alargada su vida a lo bestia.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Jugando PS One en PC

Quería saber cómo podría conectar mis PSOne y PS2 a mi monitor de PC. El monitor tiene sólo 3 entradas: audio, HDMI y VGA. No pretendo que se vea en HD, simplemente aprovechar la pantalla, que es de 22", no como la TV que es de 14".

@ Ismael Ballesteros

Lo que necesitas es un convertidor de Video Composite a VGA, un producto que no es nada barato. Si quieres uno de calidad te puede salir por 100 euros o más. Además, cuanto más grande sea la pantalla en la que quieras jugar a PSOne más pixelado se verá. Nuestra recomendación es que juegues a PSOne en la tele de 14" y a PS2 en tu monitor con uno de esos cables USB que convierten la salida por componentes en VGA.

Reciclando el DD de PS4

Siguiendo vuestros consejos de la revista 197 me he decidido a cambiar el disco duro de mi PS4. La duda es: ¿me va a servir el disco duro original de 500 GB de la PS4 para una PS3 Super Slim de 12GB?

@ Mario Ibáñez

Puedes hacerlo sin problemas. Si ya has cambiado el disco duro de PS4 tendrás una ligera idea de cómo hacerlo. Recuerda que debes guardar en un USB el archivo de actualización de sistema de PS3 para copiarlo al DD de tu antigua PS4. Y también deberías hacer un "backup" de las partidas guardadas, juegos, etc... para volcarlos en el nuevo disco duro que vas a usar en tu PS3 (el de PS4).

Sobrecalentando PS4

Mi PS4 está conectada a la red eléctrica siempre y a veces me saca el disco y tengo que reiniciarla. Me ocurre incluso cuando está apagada. Yo creo que se calienta y se enciende para que los ventiladores la enfríen. ¿Es normal que ocurra esto y hay alguna solución definitiva?

@ Javier

Es un problema bastante común. El modo de resolverlo es quitar todos los cables durante al menos 3 minutos y luego volver a encenderla. Como comentas, es un problema de sobrecalentamiento. Si te sigue pasando lo mejor es que hables con el servicio técnico de Sony para que te cambien la consola o te la reparen antes de que se agote la garantía.



L.A. Noire

Consola: PS3
Año: 2011
Compañía: Rockstar

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?
Brendan McNamara y su Team Bondi cuidaron al máximo esta producción. Sirvan como muestra los 364 actores de doblaje que trabajaron en la versión original o el desarrollo de un sistema de "motion capture" propio, que usaba 32 cámaras para captar las expresiones faciales desde todos los ángulos. Todo eso hay que pagarlo, claro. *L. A. Noire* vendió unas cinco millones de copias.

50 MILLONES DE DÓLARES

52 MILLONES DE DÓLARES

Homefront

Consola: PS3 • **Año:** 2011 • **Compañía:** THQ

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?
THQ quería su propio *Call of Duty* y no reparó en gastos, incluyendo contratar a John Milius, guionista de "Apocalypse Now", para que escribiera la historia. Pero no triunfó y Kaos Studio acabó cerrando...

ALGUNOS DE LOS DESARROLLOS **MÁS CAROS** EN CONSOLAS PLAYSTATION

EL PRECIO DEL

La enésima polémica en torno al desarrollo de *Metal Gear Solid V* y los más de 80 millones que ha costado (al parecer, Kojima fue acusado de "derrochador" por algunos directivos de Konami) nos ha animado a investigar cuáles han sido los desarrollos más caros de la historia de PlayStation. Obviamente, no están todos los que son, ya que dependemos de que las compañías o sus responsables desvelen esos datos (y luego hay que creérselos, porque algunos nos resultan algo difíciles de creer). Es decir que hay muchas otras grandes superproducciones que podrían estar perfectamente en estas páginas y no lo están porque no sabemos exactamente cuánto se ha invertido en su desarrollo y en su lanzamiento. Y esto nos lleva a otra cuestión muy a tener en cuenta: las cifras son aproximadas y en ellas se incluyen tanto la cantidad de dinero invertida en el desarrollo propiamente dicho como los gastos derivados del lanzamiento, promoción, marketing, etc. En algunos casos sabemos qué parte del presupuesto se dedicó a cada parcela, pero en otros... no. Eso sí, hacer juegos "triple A" no sale barato como podéis comprobar en estas páginas.





55 MILLONES DE DÓLARES

Heavy Rain

Consola: PS3 • **Año:** 2010 • **Compañía:** Sony

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?
El propio David Cage declaró en 2013 que este desarrollo costó 16,7 millones de euros, pero sumando los gastos de marketing y distribución al final superó los 50 millones. Amado por unos, odiado por otros, *Heavy Rain* vendió más de 3 millones.

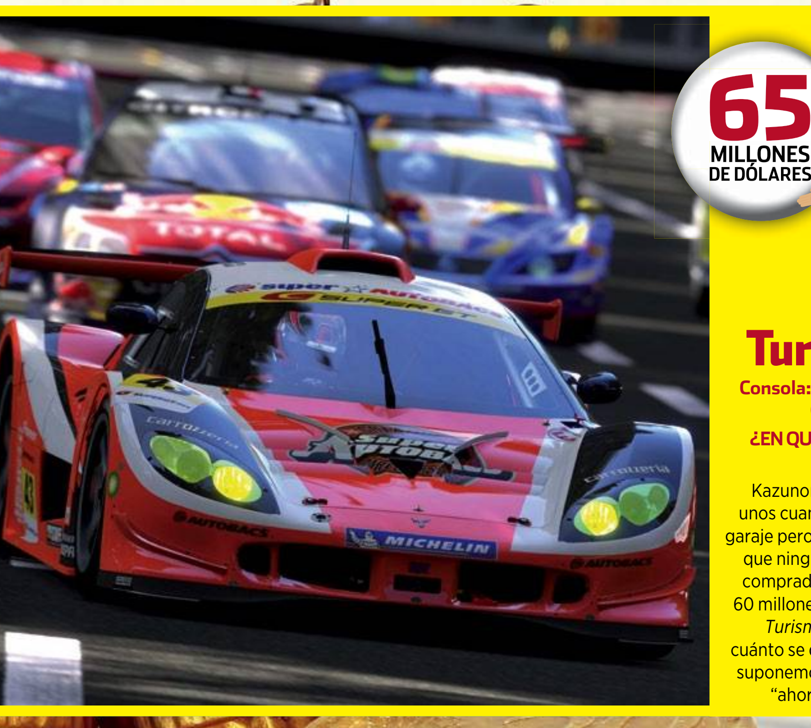


65 MILLONES DE DÓLARES

Final Fantasy XIII

Consola: PS3 • **Año:** 2009 • **Compañía:** Square Enix

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?
Aunque su linealidad inicial fue criticada lo cierto es que *FFXIII* acabó triunfando y sus más de 65 millones no nos parecen tantos teniendo en cuenta que dio lugar a dos "secuelas" y que *FFXII* costó más de 50 millones.



65 MILLONES DE DÓLARES

Gran Turismo 5

Consola: PS3 • **Año:** 2010
Compañía: Sony

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?
Kazunori Yamauchi tiene unos cuantos coches en su garaje pero nos imaginamos que ninguno de ellos lo ha comprado con los más de 60 millones que costó *Gran Turismo 5*. No sabemos cuánto se dejaron en *GT6*, y suponemos que ya estarán "ahorrando" para *GT7*.



69 MILLONES DE DÓLARES

Watch Dogs

Consola: PS3 • **Año:** 2014 • **Compañía:** Ubisoft

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?
Iba a ser el abanderado de la "nueva generación" y, tras algunos retrasos y "downgrades", al final no fue para tanto. Pero la jugada tampoco salió tan mal para Ubisoft ya que ya ha logrado vender 3,72 millones.

ÉXITO

Desarrollar y promocionar un "triple A" no sale precisamente barato. Y una gran inversión no siempre es garantía de éxito. Veamos cómo han funcionado algunos de los desarrollos más caros de la historia de PlayStation y en qué se han gastado los millones.

» MENCIONES ESPECIALES

No queríamos dejarnos fuera algunos títulos como los *Shenmue*, una saga que salió cara y que (todavía) no hemos visto en PlayStation pero cuya tercera entrega ya tenemos asegurada gracias a las aportaciones de los mecenas en Kickstarter y el apoyo de Sony. Y también queremos acordarnos de algunos juegos cancelados pero cuyo desarrollo estaba tan avanzado que costaron una "pasta" igualmente: *This is Vegas, Harry el Sucio, NBA Elite 11*...



THIS IS VEGAS

Cuando Midway entró en bancarrota, Warner se hizo con este sandbox. No lo lanzaron pese que ya se habían invertido 50 millones en su desarrollo.



SAGA SHENMUE

***Shenmue* costó 70 millones en total (un dineral para la época). La campaña de Kickstarter del tercero se cerró en 6,3 millones. Confiemos en Yu Suzuki...**



The Witcher III

Consola: PS4 • **Año:** 2015 • **Compañía:** CD Projekt

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Dadas las gigantescas dimensiones de *The Witcher III*, poco nos parecen 80 millones de dólares. En cualquier caso, a la pregunta de si mereció la pena tal inversión, nuestra respuesta es un rotundo SÍ.



Defiance

Consola: PS3 • **Año:** 2013 • **Compañía:** Trion Worlds

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Estamos ante un ambicioso proyecto: un MMO de acción que no sólo se basa en la serie homónima de SyFy sino que la idea es que se retroalimenten entre sí. Eso sí, el juego no es muy bueno y ahora es F2P.



Disney Infinity

Consola: PS3/PS4/Vita • **Año:** 2013 • **Compañía:** Disney

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

A rebufo del éxito de *Skylanders*, Disney se destapó con su propio "juego de figuras", más profundo y con el carisma de sus personajes, los de Marvel, "Star Wars"... La inversión fue grande pero mereció la pena.







MGS V: The Phantom Pain

Consola: PS4/PS3 • **Año:** 2015 • **Compañía:** Konami

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Las malas lenguas dicen que ciertos directivos de Konami no veían bien los "dispendios" de Kojima para lograr el mejor juego. Pero viendo que *MGS4* superó los 70 millones, no nos parece tan caro. Desde luego para nosotros SÍ merece la pena.



Red Dead Redemption

Consola: PS3 • **Año:** 2010 • **Compañía:** Rockstar

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Más de 800 personas trabajaron en uno de los mejores juegos de la pasada generación, en el que Rockstar gastó más de 100 millones de dólares entre gastos de desarrollo, "viajes inspiradores" y marketing.





The Elder Scrolls V: Skyrim

Consola: PS3 • **Año:** 2011 • **Compañía:** Bethesda

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Otro juego mastodóntico que requirió una inversión importante: motor gráfico creado para la ocasión, BSO de 4 CD de Jeremy Soule, unos 75 actores de doblaje... No sabemos la cifra de *Fallout 4*.



Deadpool

Consola: PS3 • **Año:** 2013 • **Compañía:** Activision

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

La historia de este juego de Masacre la escribió el guionista Daniel Way y contó con la voz del actor Nolan North y acciones de marketing chulas pero aún así no nos cuadra tanta "pasta". Pasó desapercibido.



Tomb Raider

Consola: PS3/PS4 • **Año:** 2013 • **Compañía:** Square Enix

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Casi cinco años de trabajo y 100 millones de dólares invirtieron Square Enix y Crystal Dynamics en "reiniciar" a lo grande una serie anquilosada. Afortunadamente, la jugada les salió muy bien y tendrá continuidad.



Grand Theft Auto IV

Consola: PS3 • **Año:** 2008 • **Compañía:** Rockstar

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

En su momento se presentó como el desarrollo más caro y la verdad es que mereció la pena. Ya sabéis cómo cuida Rockstar sus *GTA* y podéis imaginar lo que cuesta licenciar la BSO de sus distintas emisoras, famosos actores de doblaje, etc.



Final Fantasy VII

Consola: PSone • **Año:** 1997 • **Compañía:** Squaresoft

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Para muchos, uno de los mejores RPG de la historia y Squaresoft (aún no se había fusionado con Enix) tiró la casa por la ventana para que todos nos enteráramos (se dice que gastaron 100 millones en marketing, una "burrada" para la época).






CoD: Modern Warfare 2

Consola: PS3 • **Año:** 2009 • **Compañía:** Activision

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Otro de los desarrollos más caros, aunque aquí el presupuesto se lo comió casi todo marketing (se dice que 200 millones) dedicando "sólo" 50 millones al desarrollo. Se permitieron lujos como que Hans Zimmer hiciera el tema principal de la BSO.



Grand Theft Auto V

Consola: PS3/PS4 • **Año:** 2013 • **Compañía:** Rockstar

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

La inversión mereció la pena: supuso, junto a *The Last of Us*, el cénit de la pasada generación. En sus primeros tres días a la venta logró recaudar 1.000 millones de dólares. Un récord de rentabilidad difícil de batir.

Max Payne 3

Consola: PS3 • **Año:** 2012 • **Compañía:** Rockstar

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Max Payne 3, pese a no llegar a la magnitud de un *GTA*, también contó con un presupuesto alto. Además se gastaron una buena pasta en promoción, incluyendo anuncios en la final de la Champions de 2012.



Destiny

Consola: PS3/PS4 • **Año:** 2014 • **Compañía:** Activision

¿EN QUÉ SE GASTARON LOS MILLONES?

Destiny sigue siendo el producto cultural más caro (no sólo juegos, también pelis) aunque esta cifra son los gastos totales, incluyendo marketing. Concebido como una apuesta ampliable "a largo plazo", en su primer día a la venta recaudó los 500 millones que costó. Supera los 20 millones de jugadores registrados.



✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".
@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Los + vendidos PS4



■ *Until Dawn* ha logrado colocarse en cabeza.

1. Until Dawn (N)
2. Grand Theft Auto V (↑)
3. One Piece Pirate Warriors 3 (N)
4. Minecraft (↑)
5. Destiny (↑)
6. CoD: Advanced Warfare (↑)
7. The Witcher III: Wild Hunt (↓)
8. God of War III Remasterizado (↓)
9. Battlefield 4 (↑)
10. Watch Dogs (↑)

■ *One Piece Pirate Warriors 3* está golpeando muy duro.

PS4

ACCIÓN



APOTHEON
» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**

DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA **80**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DISNEY INFINITY 2.0 — DISCO
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA **85**

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

EVOLVE — DISCO
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**

GAUNTLET SLAYER EDITION — ¡Nuevo!
» WARNER » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los amantes de la acción y las mazmorras se lo pasarán en grande con este clásico pensado para el multijugador. NOTA **79**

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA **89**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

J-STAR VICTORY VS+ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha correntillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA **75**

KNACK — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA **78**

MEGA MAN LEGACY COLLECTION — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Una gran recopilación que nos permite revivir los 6 primeros Megaman. Para fans del píxel y los retos difíciles. NOTA **70**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS — DISCO — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA **87**

SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK — DISCO
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA **83**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA **85**

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA **84**

LUCHA

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

ULTRA STREET FIGHTER IV — DISCO
» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA **70**

WWE 2K15 — DISCO
» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**



3 razones para tener...

MGS V The Phantom Pain

1. LIBERTAD. A estás alturas, hay cientos de "sandbox" en el mercado. Y aun así, *The Phantom Pain* ha conseguido hacernos sentir libres como ningún otro lo había hecho.

2. FOX ENGINE. El apartado técnico es de escándalo y os dejará atónitos por muchas veces que lo hayáis contemplado. ¡Y no nos olvidemos de la magistral banda sonora!

3. ¡KOJIMA! Probablemente, este será el último *Metal Gear* dirigido por Hideo Kojima. No sabemos que le deparará el futuro a la saga... Así que, por ahora, disfrutemos de V.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED UNITY — DISCO
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El primer *AC* para PS4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs.
NOTA 88

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DISHONORED DEF. EDITION — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona interesante y con personalidad, pero sin novedades respecto a PS3.
NOTA 73

DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

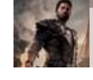
GOD OF WAR III REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él.
NOTA 85

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

JOURNEY
» THATGAME » 14,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura única, diferente y original que ya sorprendió en PS3 y que se remasteriza en PS4. Y es cross-buy
NOTA 89

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse.
NOTA 82



MAD MAX — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO ¡Nuevo!
» KONAMI » 64,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto.
NOTA 82

RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión.
NOTA 86

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88

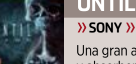
THE ESCAPISTS
» TEAM 17 » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Debemos escapar de famosas prisiones (a base de "ensayo y error"), con una divertida estética pixelada.
NOTA 75

THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

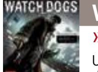
THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.
NOTA 82

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88



UNTIL DAWN — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

PERIFÉRICOS DE PS4



1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.



2 PlayStation Camera

SONY | 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.



3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



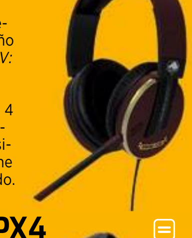
Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Hori Stereo Headset 4 HG Ed. Especial MGS V — N
HORI | 59,95 €



Los 4 HG Hori se relanzan con un diseño inspirando en *MGSV: The Phantom Pain.* El cable que le conecta al DualShock 4 tiene control de volumen y botón de silencio. El micro tiene cancelación de ruido.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores juegos de terror...



1 » P.T.

Parece mentira, pero el juego que más miedo nos ha dado en último lustro no es un juego, sino una "demo" de un juego que ha sido cancelado y que fue retirado del Store por la compañía que lo iba a editar... La historia ya os la sabéis. No veremos *Silent Hills* pero siempre nos quedará *P.T.*...



2 » Until Dawn

Tras un desarrollo de lo más tortuoso repleto de cambios y retrasos, *Until Dawn* se ha colocado por méritos propios entre las mejores exclusivas que tiene PS4. Un título que homenajea como ningún otro las pelis de terror adolescente y que te hará dar más de un bote mientras lo juegas.

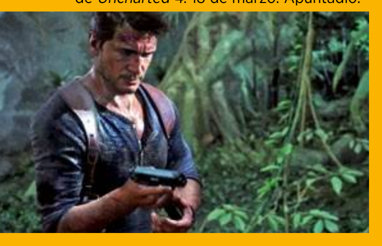
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 18 DE MARZO

Además de la edición especial (que ya podéis reservar si no queréis quedaros sin ella), ya sabemos la fecha de estreno de *Uncharted 4*: 18 de marzo. Apuntadlo.



2 Fallout 4

» PS4 » BETHESDA » ROL » 10 DE NOVIEMBRE

Uno de los desarrolladores de *Fallout 4* ha comentado que lleva jugándolo unas 400 horas y que aún está descubriendo cosas nuevas... Promete muchísimo.



3 Just Cause 3

» PS4 » SQUARE ENIX » AV. DE ACCIÓN » 1 DE DICIEMBRE

Pero habrá que darse prisa en terminar *Fallout 4*, porque sólo un mes después vuelve Rico Rodríguez con una aventura aún más explosiva y repleta de acción.



AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO — ¡Nuevo!
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE — ¡Nuevo!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un experimento creativo: visualmente espectacular y argumentalmente intrigante. Si buscas algo diferente... NOTA **85**

STICK IT TO THE MAN — DISCO
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA **80**

THE VANISHING OF ETHAN CARTER
» THE ASTRONAUTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa. NOTA **82**

VALIANT HEARTS — DISCO
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA **85**

THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

WHITE NIGHT
» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA **80**

DEPORTIVOS



FIFA 15 — DISCO
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA **90**



NBA 2K15 — DISCO
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA **93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2016 — DISCO — ¡Nuevo!
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
El PES Team lo ha conseguido y ha firmado la mejor entrega de la saga desde los tiempos de PlayStation 2. NOTA **88**



ROCKET LEAGUE
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**



ROL



BLOODBORNE — DISCO
» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA **93**

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

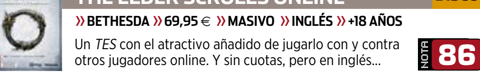
FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD — DISCO
» SQUARE ENIX » 54,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**

THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

PLATAFORMAS





FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA **92**



LITTLEBIGPLANET 3 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA **84**

que puedes jugar en PS4



3

The Evil Within

Aunque al final no da tanto miedo como su creador, Shinji Mikami, nos prometió durante su desarrollo, *The Evil Within* merece y mucho la pena aunque sólo sea porque es el más digno sucesor de *Resident Evil 4* (se nota que su "papá" es el mismo). Y tiene enemigos bastante icónicos.



4

Outlast

Y terminamos con *Outlast*, un descargable que, ante la carestía que hemos sufrido en el género estos últimos años, fue uno de los abanderados del género en los primeros compases de PS4. Intérnate en este manicomio abandonado a oscuras armado sólo con tu cámara... Si te atreves.

RAYMAN LEGENDS — DISCO

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3.

NOTA 88

ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86



RED GODDESS: INNER WORLD

» YANIM » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una entretenida aventura plataformera, ideal para jugadores hábiles. No sorprende, pero divierte.

NOTA 80

TEARAWAY UNFOLDED — DISCO — ¡Nuevo!

» SONY » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido de plataformas que ha adaptado muy bien al mando de PS4 las peculiaridades del juego de Vita.

NOTA 82

TEMBO: THE BADASS ELEPHANT

» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas protagonizado por un elefante que no inventa la rueda, pero sí ofrece toneladas de diversión.

NOTA 81

TRINE 2: COMPLETE STORY

» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo.

NOTA 90



SHOOT'EM UP





BATTLEFIELD HARDLINE — DISCO

» EA GAMES » 69,95 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien.

NOTA 85

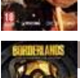


BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA — DISCO

» 2K GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido.

NOTA 91



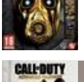


CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE — DISCO

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular.

NOTA 88



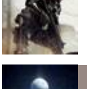
DESTINY — DISCO

» ACTIVISION » 72,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año.

NOTA 94





FAR CRY 4 — DISCO

» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

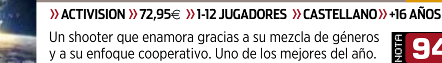
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos.

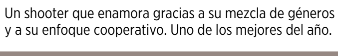
NOTA 92









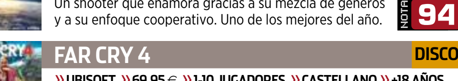


WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER — DISCO

» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente.

NOTA 90



VELOCIDAD



DRIVECLUB — DISCO

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.

NOTA 89

F-1 2015 — DISCO

» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego.

NOTA 78

MOTOGP 15 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior...

NOTA 78

NEED FOR SPEED RIVALS — DISCO

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin.

NOTA 86

RIDE — DISCO

» MILESTONE » 71,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito.

NOTA 69

PROJECT CARS — DISCO

» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

NOTA 93

TRIALS FUSION: AWESOMELEVEL MAX EDITION — DISCO

» UBISOFT » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un peculiar arcade de trial que ya era un vicio, ahora mola todavía más, ya que incluye todo el DLC.

NOTA 85

INTELIGENCIA

ESCAPE PLAN

» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita.

NOTA 86

SKULLS OF THE SHOGUN

» 17-BITP » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertido y profundo juego de estrategia por tunos, que resulta agradable de jugar, duradero y con online.

NOTA 78

STEALTH INC. 2: A GAME OF CLONES — DISCO — ¡Nuevo!

» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios.

NOTA 79

TROPICO 5 — DISCO

» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **IA/VT Colorful** (N) — PS VITA | MARVELOUS | MUSICAL



Los juegos musicales recuperan fuelle en Japón gracias a este título de Marvelous y al último *Taiko no Tatsujin.*

2. **Date-A-Live Twin Edition: Rio Reincarnation** (N) — PS VITA | COMPILE HEART | ACCIÓN
3. **Sengoku Basara 4: Sumeragi** (N) — PS4/PS3 | CAPCOM | ACCIÓN
4. **Ray Gigant** (N) — PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN
5. **Taiko no Tatsujin: V Version** (N) — PS VITA | BANDAI NAMCO | MUSICAL

EE.UU.

1. **Batman Arkham Knight** (=) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



El Caballero Oscuro y su batmóvil siguen pisando fuerte en EE.UU. La única entrada destacada es *Lost Dimension.*

2. **Lost Dimension** (N) — PS VITA | ATLUS | ROL
3. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Destiny** (↑) — PS4 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **LEGO Jurassic World** (↓) — PS4 | WARNER | AVENTURA

EUROPA

1. **Batman Arkham Knight** (=) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



Batman sigue mandado también en el viejo continente. Pero ya veremos qué pasa el mes que viene con *FIFA 16...*

2. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Rory McIlroy PGA Tour** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **The Witcher 3: Wild Hunt** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
5. **F1 2015** (↑) — PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD

MÁS QUE JUEGOS

» Gafas Oficiales MGS V

mgsv-jfrey.com | 245 €

Si has empezado a jugar a *MGS V* ya habrás visto las gafas que se gastan algunos de los personajes. Se trata de una colaboración exclusiva con la marca J.F. Rey (Kojima también tiene las suyas). Eso sí, baratas, lo que se dice baratas, no son. Los modelos de Kaz salen por 175 euros y los de Ocelot por 245. Pero, ¿y lo que vais a presumir?





» Edición Coleccionista Mad Max Furia en la carretera

www.amazon.es | 138 €

Si eres un apasionado de la saga original protagonizada por Mel Gibson, seguro que no te resististe a ir al cine a ver esta puesta al día, en la que Mad Max volvía a recorrer un páramo post-apocalíptico en una película espectacular y cargada de acción. Y si también te ha gustado "Mad Max Furia en la Carretera", qué mejor que celebrarlo regalándote esta edición especial con una réplica del Interceptor, el salvaje vehículo de Max. Saldrá a la venta el 18 de septiembre y, además de coche incluye la peli en Blu-ray, DVD y digital.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Los + vendidos PS Vita



Minecraft es un fenómeno en Vita.

1. Minecraft (=)
2. NFS Most Wanted (=)
3. CoD: Black Ops Declassified (↑)
4. Lego Marvel Superheroes (=)
5. Lego Jurassic World (↓)
6. Dragon Ball Z: Battle Of Z (↑)
7. Persona 4: Golden (↑)
8. FIFA 15 (↓)
9. FIFA 14 (↑)
10. One Piece Pirate Warriors 3 (N)



Pirate Warriors 3 es el estreno más fuerte.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA **86**

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO — ¡Nuevo!
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA **82**

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — DISCO
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA **80**

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA **85**

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA **89**

HATOFUL BOYFRIEND
» DEVOLVER » 9,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una gran "ida de pinza" en forma de "visual novel" que por suerte llega en castellano y es cross buy con PS4. NOTA **64**

LEGO JURASSIC WORLD — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA **78**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA **82**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — ¡Nuevo!

» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA **77**

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA **85**

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA **82**

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA **81**

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA **92**

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA **84**

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA **91**

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**

STEALTH INC: A GAME OF CLONES — ¡Nuevo!
» CURVE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

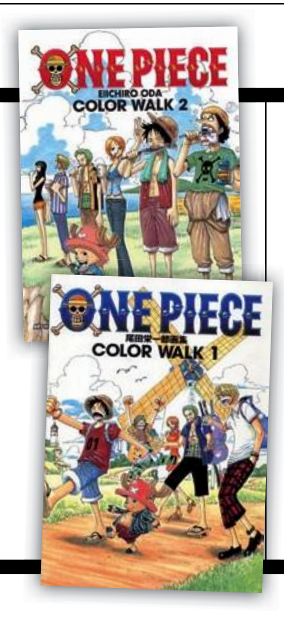
Acción, plataformas y puzzles para un juego más grande, profundo y divertido que el primero y sin grandes cambios. NOTA **79**

TEARAWAY — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA **84**

Libros de ilustraciones One Piece



www.fnac.es | Varios precios

Si sois fans de One Piece seguro que ya tenéis todos los tomos que han salido del exitoso manga de Eiichiro Oda (ha vendido más de 250 millones hasta la fecha a escala mundial) editados aquí por Planeta Comic. Lo que a lo mejor no tenéis son los Color Walk, libros de ilustraciones realizadas por el autor que merecen mucho la pena.

Camiseta retro Mega Man



www.latostadora.com | Varios precios

Megaman no pasa de moda y para demostrarlo ahí está su recién estrenada *Legacy Collection*, que recopila sus seis entregas más clásicas con material gráfico inédito y todas las bandas sonoras (más de 100 temas en total). Pero no serás un verdadero "friki" de este icono de los videojuegos si no llevas una camiseta estilo retro como ésta.



ROL

CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

HYPERDIMENSION NEPTUNIA RE; — DISCO
» BADLAND » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Un buen juego de rol que salta de PS3 a PS Vita muy bien adaptado y con añadidos. Pero sigue en inglés. NOTA 76

FINAL FANTASY X/X-2 HD — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES — DISCO
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

ACCIÓN

DISNEY INFINITY 2.0 — DISCO
» DISNEY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Interesante incursión de la franquicia de Disney en Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo. NOTA 78

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEASHED — DISCO
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables,ránkings, cooperativo... NOTA 89

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89





1 PS Action Mega Pack 8 GB



SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack



SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB



SONY | 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street



ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS | 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN | 14,95 €

Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Indeca PS Vita/ PSP, Star Wars Darth Vader

INDECA | 14,95 €



Estuche de transporte para PS Vita, con un separador interno para proteger la pantalla y guardar 8 juegos. Muy al uso, pero decorada con la franquicia de moda.

La historia de Broken Sword

Coincidiendo con la llegada de *Broken Sword 5* a PS4 y con el 25º aniversario de Revolution Software, repasamos la historia de una de las series de aventuras gráficas más conocidas en PlayStation que ya ha vendido más de 10 millones de unidades desde sus inicios.

La historia de *Broken Sword* está ligada a la de su creador, Charles Cecil, un inglés nacido en la República Democrática del Congo (de la que tuvo que huir a una edad muy temprana debido al golpe de estado de Mobutu), muy simpático y amante confeso de la cocina española (lo sabemos porque hemos coincidido con él en varios eventos). Cecil vivió el apogeo de las aventuras conversacionales en Spectrum, desarrollando varias de ellas mientras estudiaba la carrera. En esos años, además de liderar varios estudios, conoció a Tony Warriner, uno de sus compañeros de "aventuras" más adelante. En 1987 entró en U.S. Gold y terminó fichando por Activision, ejerciendo labores de manager en la división europea de la compañía.

Charles Cecil, el padre de la saga

Este inglés nacido en la República Democrática del Congo es el padre de *Broken Sword*. Aunque hay otros nombres propios ligados a la saga (como el programador Tony Warriner), Cecil es su verdadero motor, ya que ha escrito y dirigido todas las entregas de esta mítica serie de aventuras.

Pero en 1989, Charles Cecil abandona Activision para crear su propio estudio de desarrollo. Para ello volverá a contar con su viejo amigo Tony Warriner y con Noirin Carmody, su esposa, a la que conoció en Activision. Tenían muy claro que querían hacer aventuras gráficas como las de LucasArts o Sierra, y junto al programador David Sykes, se ponen manos a la obra. En un par de años lanzan *Lure of the Temptress*, una aventura gráfica de cuyo éxito dependía el futuro de este joven estudio, llamado Turnvale Limited hasta que en diciembre de 1990 cambió su nombre a Revolution Software.

***Lure of the Temptress* gustó mucho,** lo que les permitió seguir adelante y lanzar en 1994 *Beneath a Steel Sky*, todo un clásico del género en PC (en él participó el dibujante de cómics Dave Gibbons) que supuso su consagración definitiva en el género. En estas dos aventuras gráficas (y en los dos primeros *BS*) usaron un motor desarrollado por Tony Warriner llamado Virtual Theatre, que no tenía nada que envidiar al SCUMM de LucasArts.

Pero en Revolution no se durmieron en los laureles y Charles Cecil ya estaba pensando en nuevos proyectos. Llevaba ya tiempo "rumiando" la idea de que las leyendas de los templarios podrían ser el marco ideal para una aventura gráfica, así que se puso manos a la obra y tejió una intriga repleta de misterio y enigmas históricos (no exenta de humor),

Cronología de la serie

La serie *Broken Sword* saboreó las mieles del éxito desde sus inicios. Sus dos primeras entregas son las mejores. El salto a las 3D no le sentó mal, aunque en esos años el género no atravesaba sus mejores días. Pero con la fiebre de las remasterizaciones la saga resucitó. Y ahora llega a PS4 la quinta entrega en la que ha trabajado no sólo su creador, Charles Cecil, sino también el programador Tony Warriner, que estaba en los primeros.



LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS
El abogado George Stobbart y la reportera Nico Collard protagonizan esta aventura gráfica que salió en PSone en 1996 y que nos llegó doblada al castellano (Tomás Rubio puso la voz a Stobbart).





Los primeros *Broken Sword* se basaron en escenarios 2D dibujado a mano. Después, con PS2, se saltó a las 3D, aunque, en el fondo, el alma de las aventuras era la misma: puzzles y exploración.

protagonizada por George Stobbart (un abogado americano que se sentó a tomar algo en el café parisino equivocado) y Nicole Collard, una atractiva fotógrafa. El destino les junta y les llevará por distintas partes del mundo (Irlanda, Siria, España...) en una emocionante aventura "point & click" con preciosos escenarios dibujados a mano por Eoghan Cahill y Neil Breen (y luego coloreados con Photoshop) y buenas secuencias de vídeo dirigidas por el propio Cecil.

Virgin apostó desde el principio por *La Leyenda de los Templarios*, pero cuando Cecil les expresó su interés por lanzarlo también en PlayStation, en la editora no lo veían muy claro porque pensaban que no les iba a interesar un juego en 2D "a esas alturas". Entonces Cecil habló directamente con Sony, que en su intento de dotar a su nueva máquina del catálogo de juegos más variado posible, no sólo les editó el juego sino que lo localizó. Este primer *Broken Sword* nos llegó, además de traducido, también con voces en castellano (con el inolvidable Tomás Rubio prestando su voz a George en las tres primeras entregas. Sobra decir que fue todo un éxito, y logró vender más de un millón de unidades, lo que prácticamente le aseguraba la secuela.

Traducciones "made in Spain"

En España somos muy de traducir los títulos de las pelis como nos da la gana. Y a veces, los de los juegos también. *Broken Sword II*, cuyo subtítulo original es *The Smoking Mirror* (el "espejo humeante"), aquí se llamó *Las Fuerzas del Mal*. Pues vale.

En 1997 vio la luz en PlayStation *Broken Sword II: Las Fuerzas del Mal*, otra aventura 2D "point & click" protagonizada por George y Nico, que cambian los mitos templarios por los enigmas mayas. La principal novedad fue que, según la escena, se podía manejar a uno u otro personaje. En él trabajó el mismo equipo que en el primero y también fue escrito y dirigido por Charles Cecil. El lanzamiento se cuidó tanto como el anterior (doblaje al castellano incluido) y funcionó muy bien, ya que logró alcanzar el millón de ventas en total.

Charles Cecil y su estudio cambiaron de tercio radicalmente en su siguiente juego, *A Sangre Fría*, una aventura 3D de espías que disfrutamos en PSone en 2000. A finales de ese mismo año lanzaron, también en PSone, un título infantil basado en la peli de Dreamworks "La Ruta hacia El Dorado". Era el momento de empezar a trabajar en PS2.

Su primer juego para PS2 iba a ser *Good Cop, Bad Cop* ("Poli bueno, poli malo"), un juego de acción en el que trabajaron entre 2001 y 2002 y que terminó siendo cancelado. Así que Cecil y su estudio se centraron en el tercer *Broken Sword: El Sueño del Dragón*, el salto a las 3D de la serie, que salió en PS2 en 2003 editado por THQ. Para ello, usaron el popular motor Renderware y remodelaron toda la interfaz. El resultado fue una aventura más que notable, a pesar de que en aquellos años el género se encontraba ya de capa caída, al menos en consola. Quizás por ello la cuarta entrega, *El Ángel de la Muerte*, desarrollada a pachas con Sumo Digital, sólo llegó a salir en PC. Esta aventura era también en 3D (usó el motor Emmersion de Sumo) aunque recuperaba el enfoque "point & click" de los primeros.

En los años siguientes se dedicaron a remozar sus clásicos, realizando con Ubisoft un *Director's Cut* de *La Layenda de los Templarios* para Wii y DS así como remasterizaciones de los dos primeros para iOS. En Revolution volvían a tener el control directo sobre sus creaciones y, viendo que *Broken Sword* volvía a estar en el candelero, se animaron a pensar en una quinta entrega, subtitulada *La Maldición de la Serpiente*. Buscaron la financiación vía Kickstarter y obtuvieron más de 771.000 dólares (pedían 400.000). Cecil convenció a sus 14.032 "backers" con promesas de una aventura gráfica clásica. Y lo cumplió, lanzándola en dos partes entre 2013 y 2014. Primero llegó a PS Vita y ahora nos llega a PS4 en formato físico y con extras.

Enigmáticos misterios, exóticos escenarios y dos carismáticos protagonistas son algunos ingredientes de esta mítica serie de aventuras gráficas.



¿Peli de Broken Sword a la vista?

En 2007, la productora Castlebright mostró interés en hacer una película de *Broken Sword*, pero el proyecto no cuajó. En 2009 hablaron con Radar Pictures, productora de "Las Crónicas de Riddick" o "El Último Samurai". Pero el proyecto parece parado...



LAS FUERZAS DEL MAL
Un año después salió, también en PlayStation, esta secuela que mantuvo a sus protagonistas (y a sus actores de doblaje) en otra aventura gráfica relacionada con antiguos mitos mayas. Como la anterior, fue un éxito.



EL SUEÑO DEL DRAGÓN
El salto a las 3D de la serie *Broken Sword* llegó con *El Sueño del Dragón*, que salió para PS2 en 2003 editado por THQ. Como curiosidad, la versión PS2 de este juego no salió en Estados Unidos pero sí en Japón. Mantuvo el doblaje.



EL ÁNGEL DE LA MUERTE
Cecil y su equipo unieron fuerzas con Sumo Digital para crear *El Ángel de la Muerte*, una aventura que no llegó a salir en consola y que fue la primera que no se dobló al castellano, con el consiguiente "cabreo" de los fans...



LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
Financiada vía Kickstarter, llegó a PS Vita en dos partes y ahora llega a PS4 en formato físico. Llegó doblado, aunque Juan Carlos Lozano sustituye a Tomás Rubio como Stobbart (ya lo hizo en *La Leyenda de los Templarios: The Director's Cut*, en 2009).



Género:
AVENTURA GRÁFICA
Desarrollador:
REVOLUTION SOFTWARE
Editor:
SONY

DISPONIBLE EN PS STORE
NO



JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**











LOS INICIOS DE UNA SERIE DE **AVENTURAS** LEGENDARIA

Broken Sword: La Leyenda de los Templarios

Sony quería enriquecer el catálogo de su primera consola y apostó fuerte por esta aventura gráfica que no decepcionó a nadie.

Un abogado norteamericano llamado George Stobbart se sienta a tomar algo en un café parisino. De repente aparece un extraño payaso, que entra en el local y sale como una exhalación, dejando tras de sí una devastadora explosión. Al poco aparece una atractiva reportera, Nico Collard, y juntos comenzarán a investigar este misterioso suceso, lo que les llevará a un trepidante periplo repleto de enigmas relacionados con antiguas leyendas templarias

Así arranca *Broken Sword: La Leyenda de los Templarios*, una aventura gráfica "point & click" que salió en PlayStation allá por 1996. El sistema de juego es el clásico del genero: movemos el cursor con la cruceta o el ratón (las dos primeras entregas fueron compatibles con el ratón de PSone) y "pinchamos" hacia donde queramos que nuestro protagonista acuda. El cursor aquí es una flecha que cambiará de apariencia en función de lo que podamos hacer con lo que estamos señalando (una lupa si es examinar, una mano si lo podemos coger...). También podremos hablar con otros personajes, pero en vez de elegir la frase exacta que decimos como en otras aventuras, aquí es todo más gráfico porque elegimos "temas" representados por un icono. El objetivo es avanzar resolviendo una serie de puzzles (normalmente relacionados con encontrar objetos y dar con su uso correcto). La interfaz es cómoda y visual, dejando mucho espacio en pantalla para que disfrutemos de los bellos fondos dibujados a mano que ilustran magistralmente los dispares lugares que visitaremos (Irlanda, Siria, España...). La banda sonora de Barrington Pheloung y el buen trabajo en el doblaje de Tomás Rubio y Esther Rodríguez fueron la guinda para una aventura tan disfrutable hoy en día, que se remasterizó hace unos años (por desgracia, no para ninguna consola PlayStation).



Nico Collard es una intrépida reportera. Su voz en castellano en este juego la pone Esther Rodríguez.

EXPLORA, INVESTIGA, INTERROGA, BUSCA PISTAS...



1 **POINT & CLICK.** Mueve el puntero y según donde lo pongas podrás andar, coger, examinar...



2 **CONVERSACIONES.** Con un árbol de "temas" hablaremos con los NPC en busca de pistas.



3 **SECUENCIAS DE VÍDEO.** Dirigidas por Charles Cecil, tienen estética de "dibujos animados".



Género:
AVENTURA GRÁFICA
Desarrollador:
REVOLUTION SOFTWARE
Editor:
SONY

DISPONIBLE EN PS STORE
NO













» PIENSA BIEN Y ACERTARÁS

Partiendo de los mismos mimbres jugables y técnicos de *La Leyenda de los Templarios, Las Fuerzas del Mal* ofrecen algunas mejoras técnicas y la posibilidad de controlar también a Nico.



1 **MEJORAS GRÁFICAS.** A los preciosos fondos dibujados a mano les añadieron nuevos efectos como humo.



2 **DOS MEJOR QUE UNO.** Según el escenario en el que nos encontremos manejamos a George o a Nicole.



3 **VOCES EN CASTELLANO.** Y de nuevo nos llegó traducido y doblado al castellano. Un lujo para la época.

DE LAS LEYENDAS TEMPLARIAS A LOS **ENIGMAS** MAYAS

Broken Sword II: Las Fuerzas del Mal

Tras el éxito de la primera entrega, Sony editó en 1997 la secuela en PSone con un lanzamiento tan cuidado como el anterior.

El millón de unidades que logró vender *La Leyenda de los Templarios* convenció a Revolution de hacer una secuela que, dado el éxito previo, Sony no tuvo problemas en apoyar. Contando con el mismo equipo, en 1997 se lanzó *Broken Sword II: Las Fuerzas del Mal* (la traducción es un poco "gratuita", ya que originalmente se subtituló *The Smoking Mirror* o sea, "el espejo humeante", en referencia a la deidad Tezcatlipoca).

Esta entrega tiene un arranque tan frenético como el del primer *Broken Sword*, con Nico secuestrada y George atado a una silla en un apartamento en llamas y con una araña venenosa a punto de picarle... Por supuesto, gracias a nuestra inteligencia conseguirá escapar y juntarse con Nico, iniciando otra emocionante aventura relacionada con un culto a un antiguo dios maya, un eclipse solar y... la destrucción del mundo. Para impedirlo, nuestros héroes tendrán que encontrar una serie de míticas piedras en un viaje que les llevará por lugares como Londres, Marsella o Centroamérica. El desarrollo y el sistema de juego son exactamente igual que en el anterior, una aventura 2D "point & click" (también compatible con el ratón de PlayStation) cuya principal novedad, además de reestructurar el inventario de objetos, es que, según el escenario en el que estemos, podremos controlar a George o a Nico.

En cuanto al apartado técnico, se mantienen los preciosos fondos dibujados a mano por Eoghan Cahill y Neil Breen y también repite el motor Virtual Theatre, aunque con algunas mejoras como efectos de humo. Repiten también Tomas Rubio y Esther Rodríguez doblando a los protagonista y Barrington Pheloung en la BSO. En suma, otra aventura gráfica que, si te gusta el género, se deja jugar perfectamente. Ojalá nos llegue su remasterización algún día...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, David Alonso, Clara Castaño, Estela Villa, Luis Zamorano.

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE OCTUBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
STAR WARS BATTLEFRONT
Si te gustan los juegos de acción, el multijugador y Star Wars, tienes todas las papeletas para verte inmerso en los espectaculares combates de *Battlefront*. El mes que viene te lo contaremos todo sobre este esperado regreso.

» AVANCE
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
Te contaremos qué esperar de esta pareja de asesinos que pasean su guerra contra los templarios por el Londres de la Revolución Industrial.



» COMPARATIVA
FIFA 16 vs PES 2016
Los pondremos cara a cara para que descubras cuál se adapta mejor a tu estilo de juego.

» REPORTAJE
¡LAS MEJORES EDICIONES ESPECIALES!
Si te apasionan los videojuegos, el merchandising de las ediciones especiales te encantará. Las repasaremos todas.



SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

Mira lo que tenemos preparado para ti.
Date prisa, ¡que las unidades son limitadas!



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

Todas las misiones • Casetes de audio • Secretos y curiosidades

CONTROLES

CONTROLES DE SNAKE:
Cruceta: inventario
Stick izquierdo: moverse
Stick derecho: cámara
L1: llamar por radio
L2: apuntar arma
R1: binoculares
R2: disparar/CQC
L3: correr
R3: zoom
■: caída rápida
▲: Fulton/acciones contextuales
●: recargar/recoger/soltar
✖: cambiar de postura
Options: iDroid
Panel: pausa

CONTROLES DE D-HORSE/VEHÍCULOS:
Cruceta: seleccionar arma del vehículo
Stick izquierdo: dirección
Stick derecho: cámara
L1: interactuar/disparar
L2: frenar
R1: cambiar vista
R2: acelerar
R3: cambiar posición
■: galopar
▲: montar/desmontar
●: recargar
✖: esconderse

ANTES DE EMPEZAR

OBJETIVOS

Todas las misiones tienen una serie de objetivos obligatorios y opcionales y no podrás ver estos últimos hasta que completes la misión al menos una vez. Nosotros te los mostramos todos, pero ten en cuenta que algunos no podrás realizarlos hasta más avanzada la aventura, cuando dispongas del equipo necesario. Además son acumulables, así que no necesitas completarlos todos de una pasada.

MISIONES SECUNDARIAS

No hagas de golpe todas las misiones principales, en su lugar, tómate un respiro cada dos o tres y dedica parte del tiempo a completar misiones secundarias: te recompensarán con enormes beneficios (en muchos casos esenciales) como intérpretes para comprender idiomas o un ingeniero que te permitirá personalizar tus armas. Además, ciertas misiones secundarias son obligatorias y no podrás avanzar en la historia hasta que las completes (las distinguirás porque están marcadas de color amarillo).

DESPLIEGUE DE COMBATE

Puedes (y debes) mandar a tus soldados en misiones por todo el globo. Asegúrate de que las probabilidades de éxito rozan el 100% y de que las pérdidas previstas no son muy elevadas, de lo contrario podrías acabar perdiendo a uno de tus mejores hombres. Estas misiones no solo te recompensan con PMB, plantas y recursos, también afectan al campo de batalla, por ejemplo, evitando que los enemigos lleven casco o utilicen gafas de visión nocturna durante un tiempo limitado.

CONVIÉRTETE EN BIG BOSS

El Producto Militar Bruto (PMB) es la moneda utilizada en *The Phantom Pain*, y no sólo para investigar y desarrollar nuevo equipo, también para utilizarlo. Completar misiones, rescatar animales o conseguir diamantes son buenas formas de aumentar tus arcas, pero si eres descuidado podrías encontrarte en números rojos y tus hombres desertarán, así que procura que nunca baje de 100.000. ¡Ah! Y para evitar las molestas peleas en la Base Madre, debes asignar a dos soldados con la habilidad “problemático” a la misma unidad.

LA GUÍA PASO A PASO

0-PRÓLOGO: DESPERTAR

- **Localización:** Hospital en algún lugar de Chipre.
- **Recompensa:** 0 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** no
- **Objetivos opcionales:** Completada la misión sin activar el modo reflejo • Misión completada sin permitir que el Hombre de Fuego atacara tras reunirte con Ocelot.

Tras un despertar brusco, toca ponerse en movimiento. Esta misión sirve como tutorial, así que no deberías tener problemas. Sigue las indicaciones de pantalla, acata sin rechistar las órdenes de Ishmael. (1)

1-MIEMBROS FANTASMAS

- **Localización:** Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 80000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Kazuhira Miller extraído.
- **Opcionales:** Paradero de Kazuhira Miller averiguado • Comandante de las Barracas Wakh Sind extraído • Misión completada sin haber sido descubierto por los Cráneos • Diamantes en bruto escondidos en la fortaleza de Spugmay asegurados • Conductor del camión de transporte extraído.

Esta misión es perfecta para acostumbrarse a los controles. En cuanto tomes el control del personaje, sigue las indicaciones de Ocelot: **utilizar los prismáticos**, llamar por radio, marcar puntos de interés y enemigos... A continuación, tendrás que infiltrarte en la aldea y buscar el **archivo de inteligencia** (2) que detalla el paradero de Kaz (está en la planta superior del edificio más grande). Con esta información en tus manos, y cabalgando sobre D-Horse para desplazarte a mayor velocidad, debes dirigirte al siguiente objetivo: Da Ghwandai Khar.

Es aquí donde podrás encontrar a Kazuhira Miller, en el edificio central, en la parte más alta de la aldea (si es de noche, ten cuidado con los focos). Si pasan cuatro días desde que comienza la misión, Miller morirá y habrás fracasado. En cuanto le encuentres, carga con él y llévalo hasta D-Horse para subirlo a su grupa. Al poco de comenzar la huida, te encontrarás con los **Cráneos**. Lo mejor es que galopes a toda velocidad hasta el punto de aterrizaje. Tras una pequeña persecución, los Cráneos desaparecerán y podrás subir a Miller al helicóptero.

2-DIAMOND DOGS

- **Localización:** Base Madre (Aguas de las Seychelles).
- **Recompensa:** 0 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Completado el entrenamiento de la maniobra de extracción Fulton • Personal extraído, lo que aumenta el nivel de tu equipo de I+D. • Caja de cartón desarrollada y entrenamiento básico completado.
- **Objetivos opcionales:** Entrenamiento de inmovilización completado • Entrenamiento de ataque completado.

Sólo debes seguir las órdenes de Ocelot para aprender los entresijos del sistema de extracción Fulton (3), la organización y gestión de la Base Madre y las técnicas de CQC. Si te apetece echar una carcajada, dispara varios dardos tranquilizantes contra Ocelot... »


1


2

» 3-COMO UN HÉROE

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 90000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Comandante de las Spetsnaz eliminado.
- **Objetivos opcionales:** Neutralizado el comandante de la Spetsnaz a larga distancia (100 m o más) • Extraído el comandante de la Spetsnaz • Recogida una haoma en el desierto entre la aldea Shago y la fortaleza de Spugmay • Recuperados los materiales procesados escondidos en la aldea Shago.

Otra misión sencillita en la que tan sólo tendrás que neutralizar a un comandante Spetsnaz. Pero ojo, porque "neutralizar" no tiene por qué ser necesariamente asesinar: también completarás el objetivo si lo duermes y lo mandas a la Base Madre. De hecho, te interesa bastante hacerlo, pues sus estadísticas son muy superiores a las del resto de soldados y será un gran añadido a tus filas.

Y una última cosa: en cuanto bajes del helicóptero, nada más comenzar la misión, es muy probable que oigas unos ladridos y un pequeño **cachorro** se te acerque 4. No lo dudes, dispárale un dardo tranquilizante y mándalo a la Base Madre. Pronto, ese pequeño cachorro se convertirá en uno de tus mejores aliados...

4-C2W

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 100000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** • Destruido el equipo de comunicaciones en el puesto de comunicaciones este. • Destruido el transmisor del puesto de comunicaciones este.
- **Objetivos opcionales:** • Identificado el equipo de comunicaciones en el puesto de comunicaciones este • Asegurados los diamantes en bruto escondidos cerca del puesto de comunicaciones este • Extraídos dos prisioneros retenidos en la aldea Wialo • Extraído el contenedor de materiales del puesto de comunicaciones este.

Antes de emprender esta misión, es recomendable que hagas la secundaria **"Extrae al intérprete (Ruso)"**, de esa forma, podrás entender las conversaciones que mantienen los soldados y conseguir valiosa información mediante interrogatorios.

En cuanto a la misión, existen dos formas de completarla: si ya has desarrollado el **C-4**, no tienes más que colocarlo en las antenas parabólicas que verás en el campamento y volarlas por los aires cuando estés a una distancia prudencial.

Si por el contrario aún no dispones de armas con la suficiente potencia explosiva, debes destruir el transmisor de comunicaciones que encontrarás en el interior de uno de los edificios 5, utilizando un rifle de asalto o cualquier arma con munición letal. Eso sí, ten en cuenta que de esta forma llamarás la atención de los soldados, así que **trata de neutralizarlos** antes de destruir el transmisor... O prepárate para correr como alma que lleva el diablo.

5-SOBRE LA CERCA

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 100000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Ingeniero prisionero extraído.


3


4

•Objetivos opcionales:
• Extraído el ingeniero con la maniobra Fulton a través del agujero del techo del sótano
• Extraído el prisionero que conspiraba para escapar de las barracas de Wakh Sind
• Extraído el vehículo 4x4 que patrullaba entre puestos de avanzada • Extraído el vehículo 4x4 que patrullaba entre puestos de avanzada
• Asegurados los planos de las barracas de Wakh Sind.

Mucho ojo si empiezas esta misión desde el CCA (Cetro de Comando Aéreo, el helicóptero), pues es muy probable que al bajar te topes con un **oso** pardo 6. Si pretendes capturarlo, tendrás que dispararle una buena cantidad de dardos tranquilizantes mientras esquivas sus embestidas... ¡Y con dos zarpazos puede mandarte al otro barrio!

En cuanto a la misión, debes infiltrarte en una fortaleza en busca del **ingeniero** 7, que se encuentra en el sótano del edificio más grande. En lugar de cargar a cuestas con él, es muy recomendable que busques al agujero en el techo y lo coloques ahí para realizar una **extracción Fulton**, dando así por terminada la misión. Gracias al ingeniero, podrás desarrollar mejoras de lo más interesantes para el **brazo protésico** de Snake.

6-¿DÓNDE DUERMEN LAS ABEJAS?

•Localización: Afganistán, Norte de Kabul.
•Recompensa: 110000 PMB.
•Objetivos obligatorios: Honey Bee recuperada.
•Objetivos opcionales:
• Eliminados cráneos
• Asegurada la Honey Bee con su munición intacta • Extraído el prisionero que no puede hablar • Extraídos dos francotiradores en la base de paso de montaña • Eliminado el helicóptero de combate.

En esta misión vas a tener que recorrer una gran distancia, así que asegúrate de contar con la ayuda de **D-Horse** o un vehículo. Al llegar al puesto dividido por un puente metálico, ten mucho cuidado, pues habrá francotiradores esperando al otro lado.

Lo mejor es descender el barranco y cruzar hasta el otro lado, donde podrás escalar una pared y colarte por un hueco que da justo a la parte trasera del campamento, desde la que podrás escabullirte sin problemas hasta el siguiente destino. Y ese destino no es otro que Smasei Laman, unas ruinas ocultas entre las montañas. Y, como estarás imaginando, la **Honey Bee** se encuentra en su interior, así que procura llegar hasta las ruinas sin hacer saltar las alarmas. El interior es bastante laberíntico, así que céntrate en encontrar una pendiente que da a un riachuelo 8. Desde ahí, entra en el pequeño edificio que se encuentra a mano izquierda: la Honey Bee espera detrás de unas cajas.

Por si todo esto no hubiera sido suficiente, al salir de las ruinas te tendrás que enfrentar de nuevo a los Cráneos. Sin embargo, en esta ocasión puedes tratar de derrotarlos.

Lo mejor es seguir las instrucciones de Kaz y utilizar el recién adquirido **lanzamisiles** contra ellos, eso sí, guardando las distancias, pues sus ataques cuerpo a cuerpo pueden ser letales (aunque, si eres valiente, puedes contraatacar pulsando el botón de puñetazo en el momento justo). Y si la niebla que producen los Cráneos te resta demasiada visibilidad, no dudes en utilizar las **gafas de visión nocturna**, lo verás todo mucho más claro... »


5


6


7

7-LATÓN ROJO

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 110000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado el comandante de la compañía estacionada en la aldea Wialo • Eliminado el comandante del pelotón estacionado en la aldea Shago. Eliminado al comandante del pelotón estacionado en las barracas de Wakh Sind.
- **Objetivos opcionales:**
  - Eliminados el comandante y los soldados que van en su vehículo (cuatro en total)
  - Extraídos los tres comandantes • Conversación de los tres comandantes escuchada hasta el final
  - Extraídos dos prisioneros en la ciudad de Ghwandai.

El objetivo de esta misión es espiar la reunión entre tres comandantes (9) que se celebrará en la aldea Wialo, y después neutralizarlos. Tienen unas estadísticas muy superiores a la media, así que **procura dormirlos y extraerlos**. Eso sí, si salta la alarma los tres comandantes huirán de la zona, complicando enormemente la misión. Puedes intentar interceptar a uno antes de que llegue a la aldea, facilitando así las cosas.

8-FUERZAS DE OCUPACIÓN

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 120000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado el coronel • Eliminados todos los tanques.
- **Objetivos opcionales:** Asegurados los planos de despliegue
  - Extraído el coronel
  - Eliminados el coronel y todos los tanques antes de que llegaran al fuerte de Smasei
  - Extraído el prisionero en la aldea Sakhra Ee
  - Extraídos todos los tanques.

Esta misión es un auténtico desafío, especialmente la primera vez que la afrontes. Asegúrate de contar con un **lanzamisiles** o será prácticamente imposible. Lo primero es ir a la aldea Sakra Ee en busca de los **planos de despliegue**, que encontrarás en el interior de la casa que está en la parte más alta de la aldea, y un vez los recojas, se activará un vídeo en el que verás cómo el convoy se pone en movimiento. Y aquí es donde la cosa se complica...

El convoy está formado por dos tanques y un camión y, efectivamente, debes destruirlos. Un ataque directo sería una locura, pues los cañonazos de los tanques pueden hacerte trizas en un momento. La **mejor táctica es preparar una emboscada**: coloca a D-Horse en mitad del camino por el que va a pasar el convoy y llena la zona en la que se detendrán los vehículos (a unos 15 metros del corcel) con C-4. Con un poco de suerte, las cargas destruirán a uno de los tanques y, en mitad de la confusión, aprovecha para destruir el camión con un misil directo.

Ahora queda el otro tanque... Escóndete detrás de una buena cobertura (una roca que cubra a Snake al completo, por ejemplo) para protegerte y asómate para atacar entre disparo y disparo del tanque. Utilizando esta táctica, podrás destruirlo sin mayores problemas. Y si te quedas sin munición para el lanzamisiles, **recuerda que puedes pedir envíos de suministros** en cualquier momento. Si aun así eres incapaz de conseguirlo, escóndete y sigue al tanque hasta Da Smasei Laman, donde podrás destruirlo usando una de las armas **anti-aéreas** (10).





9-RESPALDAR Y RETROCEDER

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 130000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Eliminado un vehículo blindado.
- **Opcionales:** Eliminados varios vehículos blindados o helicópteros de combate • Eliminados todos los vehículos blindados sin recibir más provisiones o apoyo armado • Asegurada el arma que el camión de transporte llevaba • Extraído un vehículo blindado • Extraídos cuatro soldados que buscaban al prisionero que escapó • Extraídos seis prisioneros • Extraídos tres tanques.

Ármate con tu mejor lanzacohetes y elige a D-Horse como acompañante: no tendrás ni un segundo de respiro. El objetivo es destruir el mayor número posible de vehículos enemigos dentro del tiempo límite (11). Basta con destruir uno, pero cuantos más caigan, mayor será la recompensa. Cada vez que destruyas un vehículo, pide una entrega de suministros para no quedarte sin munición.

Durante la misión, aparecerán varios objetivos opcionales: uno de ellos es detener un camión que transporta un potentísimo **lanzamisiles**... ¡Ve a por él! Con la potencia de fuego de esta arma, destruirás los vehículos en un par de misilazos.

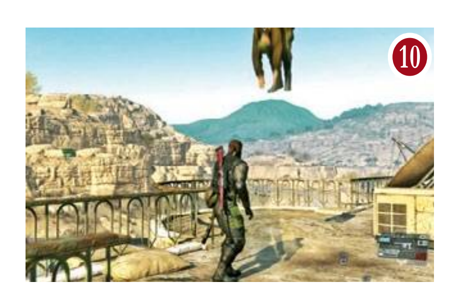
10-ÁNGEL CON ALAS ROTAS

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 120000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Extraído el prisionero Muyahidín llamado Malak.
- **Objetivos opcionales:** • Extraído el vehículo de escolta (vehículo blindado) • Extraídos los tres prisioneros en el palacio de Lamar Khaate • Extraídos los dos prisioneros en el puesto de avanzada y de suministros de Yakho Oboo • Escuchada la última conversación entre el conductor del camión de transporte y Malak.

El objetivo de esta misión es rescatar a Malak, el prisionero Muyahidín. Para lo que tendrás que visitar distintas localizaciones. La primera es el palacio de Lamar Khaate donde, nada más llegar, verás cómo se llevan a Malak en un 4x4. Para no perderle de vista, trata de **marcarle con los prismáticos** antes de que deje la zona. Aunque si no lo haces, tampoco pasa nada: encontrarás un **archivo de inteligencia** con su ubicación en una caseta en la zona.

Puedes seguir al objetivo sin preocuparte, pero sería bastante interesante **rescatar a los prisioneros** que están a punto de ser ejecutados en el interior del palacio (12). Debes actuar rápido o los enemigos los asesinarán sin miramientos.

Una vez decidas ir tras los pasos de Malak, llegarás al puesto de avanzada y provisiones Yakho Oboo. Esta base está altamente vigilada y puede ser un auténtico dolor de cabeza superarla. La **mejor ruta de infiltración** está situada justo en la parte trasera del complejo: hay una pequeña abertura que da a un entramado de túneles por los que puedes avanzar reptando y que dan al interior de la base, siendo la del lado Oeste la que te dejará más cerca del objetivo. Eso sí, mucho ojo al salir a la superficie, pues las aberturas suelen dar a lugares vigilados por guardias. Neutralízalos y entra en el interior de la base, donde **Malak** espera a que lo rescates. Para asegurar tu huida, pide antes un helicóptero de recogida. De esa forma, si las cosas se tuercen y te ves obligados a correr cargando con el prisionero, no tendrás que perder tiempo seleccionándolo desde el iDroid. »


10


11



12

» 11-OCULTO EN EL SILENCIO

•Localización: Afganistán, Norte de Kabul.
•Recompensa: 130000 PMB.
•Objetivos obligatorios:
• Quiet eliminada • Determinado qué hacer con Quiet.
•Objetivos opcionales:
• Quiet neutralizada sin usar armas letales • Quiet neutralizada sin ataques con armas de fuego.

Esta misión no aparece en la lista de misiones principales hasta que no se ha completado. Esto es debido a que se activa de forma automática durante la **secundaria número 82: Contacta a Emmerich.** Cuando te estés dirigiendo hacia la central eléctrica, saltará un vídeo y comenzará... ¡Una pelea contra jefe! Es totalmente opcional y puedes escabullirte del área y continuar con la misión secundaria... ¡Pero no lo hagas!

Las recompensas de esta batalla bien merecen la pena. Para superarla con mayor facilidad, es recomendable que elijas como **compañero a DD**. Su olfato es fundamental, ya que nuestra enemiga cambia de posición después de cada impacto.

La forma más divertida de superar la misión es participando en un duelo de francotiradores (13), todo un homenaje a una de las mejores batallas de *MGS3: Snake Eater*. Ármate con un rifle de larga distancia, provócala para que dispare y, a continuación, procede a efectuar un disparo rápido. Si aún no tienes a D-Dog, puedes utilizar el micrófono de los prismáticos para detectar la canción que murmura continuamente.

Otro truco es usar las gafas de visión nocturna: después de cada impacto, huye haciéndose invisible... Pero su estela de calor no escapa a las gafas. Además, al ponértelas, descubrirás que algunas de las zonas donde se esconde pueden destruirse con un disparo y, si le caen los escombros, le restarán mucha vida. Y ojo. Cerca del final del combate, irá a un estanque para recuperar salud (14): dispara para evitarlo.

Si estás atascado y no eres capaz de acabar con Quiet, existe una forma facilísima de derrotarla: cuando la tengas localizada, puedes pedir un envío de suministros justo en su posición; la caja, al caer, le restará MEDIA BARRA de salud. Repítelo una segunda vez para dejarla K.O.. Aunque, eso sí, con esta táctica no obtendrás la gratificación de haber luchado de forma limpia...

Al terminar, tendrás que decidir qué hacer con ella. Nosotros te recomendamos encarecidamente que no dispares, pues al igual que DD, puede convertirse en tu mayor aliada. Por no hablar de que su arco argumental es uno de los más interesantes de la aventura.

12- CAMINO AL INFIERNO

•Localización: Afganistán, Norte de Kabul.
•Recompensa: 130000 PMB.
•Objetivos obligatorios:
• Contacto establecido con el Dr. Emmerich •
Extraído el Dr. Emmerich.
•Objetivos opcionales:
• Extraídos tres Walker Gears del campamento de la base central • Extraído el Dr. Emmerich sin que lo lastimaran •Asegurado el afiche de la modelo erótica (vertical) en el campamento base central
• Asegurados los planos del campamento base central.


13


14

Tras lidiar con Quiet, podrás proseguir con la misión secundaria 82 cuyo final enlaza directamente con el inicio de la misión que nos ocupa. Cuando terminé la escena de vídeo, lo primero que debes hacer es buscar el **archivo de inteligencia** que detalla la posición de Emmerich: se encuentra en una de las pasarelas superiores.

Lo siguiente será huir de la central eléctrica, y para ello, la mejor ruta que puedes seguir es la del lado izquierdo, utilizando el gran edificio como parapeto para evitar que te descubran. En cuanto abandones la zona, llama a D-Horse o hazte con un vehículo, pues el viaje hasta el próximo destino, el campamento de la base central de Afganistán, es largo.

Esta base es la zona de ocupación enemiga más grande a la que te has enfrentado hasta el momento y está vigilada por soldados a pie y montados en **Walker Gears**: Metal Gears en miniatura con una potencia de fuego considerable y gran velocidad de desplazamiento. Para sortearlos más fácilmente, te recomendamos que utilices el **Cigarro Fantasma** para avanzar el tiempo hasta que se haga de noche, pues te servirá para ocultarte al amparo de la oscuridad. Aun así, presta especial atención a los **francotiradores**: en cuanto veas el aviso en pantalla, lánzate al suelo para evitar que te detecten. El objetivo es llegar hasta el edificio situado en el noroeste de la zona: cuenta con múltiples puertas, pero sólo podrás acceder al interior por la que está en el lado derecho. Una vez dentro, y tras contemplar una nueva escena de vídeo, se te dará la opción de pilotar un Walker Gear especial: el D-Walker. Nuestra recomendación es que montes sobre la máquina, recojas a Emmerich y utilices sus poderosas piernas metálicas para correr como alma que lleva el diablo (15) hasta el mismo punto en el que comenzaste la infiltración. No es la táctica más honrada, pero sí la más fiable y rápida.

En cuanto llegues a dicho punto, se activará otra secuencia de vídeo y... ¡tocará correr de nuevo! Atraviesa las gigantescas piernas del Sahelanthropus con Emmerich a tus espaldas y ocúltate fuera de la vista del nuevo Metal Gear.

Existe un pequeño truco, y es que cada vez que te detecte, el chico que flota aparecerá junto a su cabeza: dispárale para evitar así que se active el proceso de búsqueda. De vez en cuando, lanzará cápsulas de detección: evita sus rayos láser o, en el peor de los casos, destrúyelas. Si consigues darle esquinazo, podrás avisar al helicóptero para que venga a recogerte, aunque siempre con cuidado de que el gigante metálico no te pille con las manos en la masa.

Una vez dentro, y en cuanto empieces a volar, ponte a los mandos de la ametralladora y dispara contra las cápsulas, pero hazlo en pequeñas ráfagas pues el arma tiende a sobrecalentarse a gran velocidad. Finalmente, y cuando se active la cámara lenta, dispara contra la cabeza del **Sahelanthropus** para dar por terminada la misión (16). »





» **13-OSCURIDAD TOTAL**

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 150000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Desactivada la bomba de transferencia de petróleo
  - Destruido el tanque separador de agua y de petróleo.
- **Objetivos opcionales:** Extraídos cuatro niños soldados que reciben entrenamiento en la aldea Masa • Salido de la zona de misión antes de que se acordonara el campo petrolífero de Mfinda • Extraído el buitre orejudo que deambulaba en la aldea incendiada • Extraídos cuatro Walker Gears al acordonar el campo petrolífero de Mfinda.

En cuanto aterrices, ponte en movimiento y atraviesa la jungla en dirección a la aldea Masa. Aquí, además de soldados (a los que aún no entenderás porque no tienes intérprete de afrikáans), encontrarás **niños soldado**. Por el momento es mejor que los ignores, pero es importante que sepas que la muerte de tan solo uno de estos niños significa el final de la misión. Ten cuidado con ellos.

Desde la aldea Masa dirígete hasta el siguiente punto de misión: el campo petrolífero de Mfinda (17).

En el campo petrolífero debes cumplir dos objetivos: desactivar una bomba de transferencia de petróleo y hacer saltar por los aires un tanque separador. No es muy complicado, ya que la instalación dispone de múltiples escondrijos y coberturas. Eso sí, es recomendable que detones la carga de C-4 cuando estés fuera del recinto, de lo contrario, los enemigos entrarán en estado de alerta y es probable que te descubran. Y no sólo por eso: un grupo de **Walker Gears** acudirá al lugar (18), así que si para cuando llegan ya lo has abandonado, evitarás un combate harto complicado.

14-LINGUA FRANCA

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 150000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Extraído el Vizconde.
- **Objetivos opcionales:**
  - Identificado el intérprete de afrikáans • Identificado el Vizconde • Determinada la ubicación de los cuatro prisioneros a partir de archivo de inteligencia • Extraídos tres prisioneros del campo de Kiziba • Extraído un contenedor de materiales en el campo de Kiziba • Escuchados los interrogatorios de los cuatro prisioneros.

Esta misión consiste en seguir a un intérprete (19) durante el recorrido que realiza a lo largo del día hasta descubrir la ubicación del Vizconde, personaje al que debes extraer. Te recomendamos que intentes superar la misión sin ayuda, pues la gracia está en seguir la pista, presenciar todos los eventos y descubrir la historia por ti mismo.

¿No has sido capaz de encontrar al Vizconde? Bueno, vale. Se encuentra al noroeste del campo de Kiziba durante la mayor parte del día, pero entre las **18:00 y las 23:00** se lo llevan a un edificio al oeste para interrogarlo. Tranquiliza a los guardias que lo vigilan y extráelo para terminar la misión.

15-HUELLAS DE FANTASMAS

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 150000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** Eliminados todos los Walker Gears.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extraídos dos prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi • Extraídos todos los Walker Gears • Recogida una digitalis (amarilla) en la aldea abandonada de Ditadi • Extraído un camión en la aldea abandonada de Ditadi.


17


18


19

Una misión bastante sencillita, en la que lo único que debes hacer es eliminar a cuatro **Walker Gears** (20). Están divididos en dos grupos, en una pequeña colina, pero los encontrarás sin grandes complicaciones. Neutraliza a los guardias que los vigilan, coloca cargas de C-4 y... Disfruta de los fuegos artificiales. Más adelante, cuando tengas la mejora necesaria, podrás repetir la misión para **extraer estos mini-Metal Gear** sin destruirlos.

16- CARAVANA DE TRAIDORES

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 170000 PMB
- **Objetivos obligatorios:** Extraído el camión de transporte.
- **Objetivos opcionales:**
  • Identificada la unidad de escolta • Identificado el camión de transporte • Eliminados Cráneos • Detallada la ruta prevista de la unidad de escolta a partir de una archivo de inteligencia • Escuchadas todas las conversaciones entre el conductor del camión y los soldados del puesto de guardia/puesto de avanzada • Extraídos tres soldados de seguridad de Zero Risk.

Volvemos a encontrarnos con una misión que destila acción por los cuatro costados, así que ya sabes lo que eso significa: **equípate con un lanzacohetes y todas las armas** con gran potencia de fuego que tengas desarrolladas. También es recomendable contar con **D-Horse** como acompañante, pues en esta misión tendrás que recorrer grandes distancias a gran velocidad.

La primera parte consiste en hacerse con el archivo de inteligencia oculto en una de las tiendas del campamento. No está especialmente vigilado, así que conseguirlo no supondrá un gran problema.

Si has sido lo suficientemente veloz, cabalga hasta el aeropuerto de Nova Braga y podrás contemplar como el convoy inicia su recorrido. Puedes tratar de destruir los tanques que acompañan al camión, pero no es lo más recomendable. Lo mejor es que es que te acerques hasta el vehículo para que se active un vídeo y... Te encontrarás e una nueva batalla contra jefe (21).

¿Recuerdas la pelea contra los Cráneos de la misión 6? Pues esta viene a ser algo parecido, con la diferencia de que son mucho más fuertes y están protegidos por una suerte de armadura que sólo se puede romper con ataques potentes, como el de un lanzacohetes o un rifle de francotirador. ¡Y mucho ojo! Porque la armadura vuelve a cubrirlos a los pocos segundos, así que aprovecha ese valioso espacio de tiempo para hacerles el máximo daño posible. Además, han aprendido algunos ataques nuevos, como lanzar enormes pedruscos.

Te recomendamos que en el preciso instante en que comience el combate, y si ya la tienes, solicites a Quiet como acompañante, pues puede hacer mucho daño a los Cráneos. Por lo demás, repite la táctica de la misión 6, sé persistente y saldrás Victorioso. ¡Y no olvides extraer el camión al terminar! Si no cuentas con la mejora de Fulton pertinente, puedes conducirlo hasta salir de la zona de misión y también completarás el objetivo. »





» 17- RESCATA A LOS AGENTES

•**Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
•**Recompensa:** 170000 PMB.
•**Objetivos obligatorios:**
• Extraído el miembro del equipo de inteligencia que escapa por el bosque al norte del campamento.
•Extraído el miembro del equipo de inteligencia prisionero en el campo de Kiziba.
•**Objetivos opcionales:**
• Extraídos dos oficiales de las FPA • Extraído el prisionero en el campo de Kiziba
• Extraídos cuatro refuerzos del equipo de búsqueda
• Extraído el conductor del camión de transporte.

En esta misión el objetivo consiste en encontrar y rescatar a dos miembros de la Base Madre que han sido capturados. Te recomendamos que cuentes con la ayuda de **D-Dog**, pues su olfato te facilitará enormemente las cosas. Además, ten en cuenta que si tardas demasiado en encontrarlos, serán ejecutados.

Como en la misión 14, es mucho más divertido si sigues las pistas y descubres sus ubicaciones por ti mismo, pero como esto es una guía, aquí van sus localizaciones:
• **El primer miembro** de la unidad de inteligencia está al norte del campamento. Colócale el Fulton y mándalo de vuelta a la base.
• **El segundo miembro** está bajo unos tablones de madera, cerca de unas celdas 22. Tendrás que sacarlo de debajo de la estructura para poder extraerlo.

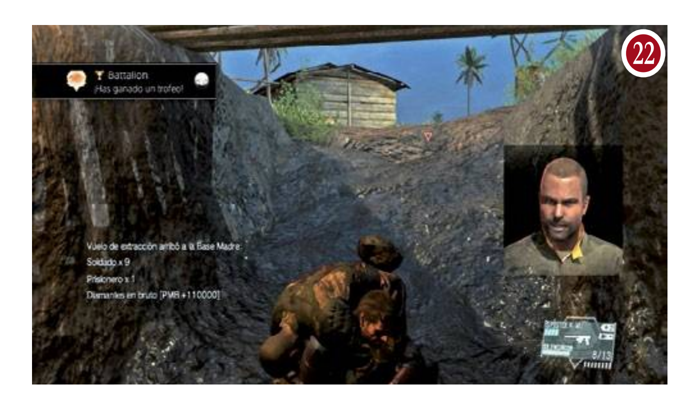
18-LA SANGRE ES MUY DENSA

•**Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
•**Recompensa:** 170000 PMB.
•**Objetivos obligatorios:**
• Eliminado el ex soldado rebelde de Mbele • Eliminados los cinco prisioneros de la mina de Kungenga • Extraídos los niños prisioneros.
•**Objetivos opcionales:**
• Extraído el ex soldado rebelde de Mbele • Completada la misión al extraer a cinco niños soldados sin que el enemigo sepa que han escapado
• Eliminado el helicóptero de combate • Extraídos cinco francotiradores de áreas cercanas a la mina de Kungenga, puestos de guardia noreste y suroeste
• Extraídos tres vehículos blindados.

Lo primero es dirigirte hacia la plantación de Bampeve, una zona altamente vigilada. Recuerda explorar la zona con los prismáticos antes de entrar, o contar con la ayuda de Quiet o D-Dog para que te hagan el "trabajo sucio".

Tras atravesar la plantación, llegarás a la mina del este. Esta zona es aún más complicada, pero cuenta con distintos niveles y coberturas que puedes usar para ocultarte. Además, al ser una zona muy abierta, es recomendable que intentes **infiltrarte por la noche**, pues a la luz del día serás un blanco fácil. Siguiendo el marcador de objetivo, llegarás hasta la puerta de la mina, que debes forzar para abrir (asegúrate de que no haya ningún soldado cerca, o de lo contrario te descubrirán en el acto).

Al avanzar unos metros por los túneles de la mina se activará una secuencia de vídeo, tras la cual, te tocará proteger y guiar a un grupo de niños hasta el helicóptero de rescate 23. Uno de los niños no puede andar, así que tendrás que cargar





con él todo el camino. Puedes ordenar al grupo que espere si detectas a un guardia, y más te vale hacerlo, pues la muerte de cualquiera de los niños significa el final de la misión. Lo importante en esta sección es avanzar sin pausa pero sin prisa, eliminando a cada enemigo que te salga al paso. Pero no te preocupes, porque nunca aparecerán en grupos de más de dos soldados. Haznos caso y pronto llegarás al helicóptero.

19-SOBRE LA PISTA

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 170000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado el comandante de las FP, el Mayor
  - Extraído el comandante de las FP, el Mayor
- **Objetivos opcionales:**
  - Identificado el subordinado del comandante de las FP, el Mayor • Identificado el comandante de comandante de las FP, el Mayor • Extraído el subordinado del comandante de las FP, el Mayor • Extraído el prisionero de la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste • Escuchada la conversación entre el comandante de las FP (El Mayor) y su subordinado.

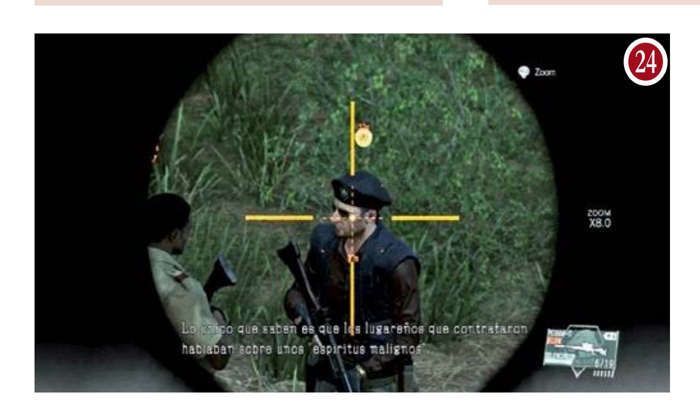
Una misión bastante sencillita: sólo tienes que identificar al subordinado y seguirlo hasta el Mayor (24). Eso sí, ten en cuenta que si salta una alarma, la reunión se cancelará y el Mayor tratará de escapar. ¡Evita que te detecten a toda costa! Tras la reunión, el mayor se desplaza al puesto de avanzada del norte, un lugar muy protegido. Trata de neutralizarlo antes de que se mueva a esta posición y completarás la misión en menos de lo que se tarda en decir FOXHOUND.

20-VOCES

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 42500 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Shabani extraído.
- **Objetivos opcionales:**
  - Golpeado exitosamente con un ataque al chico que flota
  - Derrotado el hombre de fuego • Determinada la ruta hacia la zona industrial de Ngumba, puesto de guardia este, a partir de un archivo de inteligencia • Extraído un perro salvaje africano cerca de la zona industrial de Ngumba, puesto de guardia este
  - Escuchada la conversación sobre los cuerpos en la estación de Munoko ya Nioka.

A pesar de las indicaciones de Kaz, puedes evitar por completo la estación de Munoko ya Nioka: existe un **camino oculto** entre dos montañas, al norte. Tarde o temprano te toparás de bruces con un puente destruido y tendrás que tomar el desvío que baja hasta el río, a la derecha. Mucho cuidado, con la niebla (25), será difícil ver a los enemigos que la patrullan. Avanza lentamente siguiendo el curso del río y pronto verás a la izquierda una pendiente que debes subir hasta la entrada de un túnel.

Al cruzar el túnel estarás en la zona industrial de Ngumba. Ahora mismo está totalmente deshabitada, pero es interesante que te familiarices con el entorno, pues dentro de poco, las cosas se van a poner candentes... Dirígete al edificio que corona la zona y entra. Tendrán lugar una serie de sucesos y, cuando recuperes el control... ¡CORRE! Al abandonar el edificio, comenzará la batalla contra el **Hombre de Fuego**. Existen varias formas de derrotarle, pero te contamos la más recomendable (y divertida). »





» **Es posible que hayas visto dos enormes torres** con depósitos de agua 26. El truco está en colocar una carga de C-4 en una de las patas de la estructura, atraer al Hombre de Fuego hasta ella y... ¡BOOM! Pero no es la explosión lo que dañará a este misterioso enemigo, sino el agua que le caerá encima.

Y mucho ojo, porque esto no ha terminado: el enemigo quedará aturdido y, en ese preciso instante, el chico que flota aparecerá. Dispárale sin parar con un arma automática (cualquier ametralladora sirve) y no te preocupes porque esquive tus ataques, es normal.

Tras unos segundos, el Hombre de Fuego se pondrá en pie y tendrás que repetir la operación: colocar carga, atraerle hasta la torre, detonar y disparar al chico que flota. Sin embargo, en esta ocasión, tras varios disparos, conseguirás acertar al extraño muchacho, poniendo fin al combate. Antes de abandonar la zona, te recomendamos que **intentes extraer al Hombre de Fuego**... Sólo por si las moscas.

21-LA ECONOMÍA DE LA GUERRA

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 170000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado el oficial de la FPA.
- **Objetivos opcionales:**
  - Identificado el traficante de armas • Identificado el oficial de las FPA • Extraído el oficial de las FPA • Extraído el traficante de armas.
  - Escuchadas todas las conversaciones entre el traficante de armas y el oficial de las FPA. • Asegurado el plano que llevaba el helicóptero de combate.
  - Extraído el contenedor de materiales en el hangar del aeropuerto de Nova Braga.

Esta misión puede ser un auténtico dolor de cabeza, pero si sabes cómo afrontarla se convierte en un paseo por el campo. El objetivo es neutralizar a un oficial de las FPA, para lo que te recomendamos que te equipes con un rifle de francotirador. Esto hará que las cosas resulten mucho más fáciles.

La misión tiene lugar en el aeropuerto de Nova Braga, lugar en el que se encontrarán el traficante de armas y el oficial. El truco está en colocarse en la azotea de uno de los edificios de la zona y esperar pacientemente a que se produzca el encuentro. El traficante llegará en helicóptero 27, así que no tiene pérdida. Síguele la pista y en cuanto veas que se reúne con el oficial... ¡BAM! Misión cumplida.

22-RETOMA LA PLATAFORMA

- **Localización:** Base Madre (Aguas de las Seychelles).
- **Recompensa:** 190000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Comandante enemigo eliminado.
- **Objetivos opcionales:** ninguno.

Es muy probable que, nada más empezar la misión 21, Kaz te avise de que la Base Madre está siendo atacada y al volar hasta allí descubrirás que un grupo de soldados está causando estragos entre tus tropas. La misión es simple: basta con **acabar con el líder** de la oposición para que la misión sea un éxito 28. De hecho, no es necesario que neutralices al resto de soldados (aunque sí muy recomendable).


26



27

Esta misión es en realidad un ejemplo offline de cómo funciona el modo multijugador POA (Puestos de Operaciones Avanzadas). Si decides participar en el modo multijugador online, será exactamente así como debes actuar para defender tu base en caso de que otro jugador decida atacarla.

23-LA MAMBA BLANCA

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 95000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Mamba Blanca extraída.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extraído el prisionero de la aldea Masa
  - Mamba Blanca extraída sin darle la oportunidad de resistirse
  - Asegurados los diamantes en bruto escondidos cerca de la aldea Masa.
  - 20 niños soldados extraídos

Lo más importante de esta misión es que te equipes con armas no letales, es decir, pistola, ametralladora y rifle de francotirador con dardos tranquilizantes, granadas aturdidoras... Cualquier cosa que no cause daños permanentes. Vas a enfrentarte a un grupo de niños soldado y ya sabes lo que sucede cuando uno de ellos muere...

Lo mejor es que duermas a todos los que encuentres en tu camino hasta el buque en que espera el comandante. En cuanto subas las escaleras que dan a la "sala del trono" de la Mamba, se activará una escena de vídeo y acto seguido comenzará el combate.

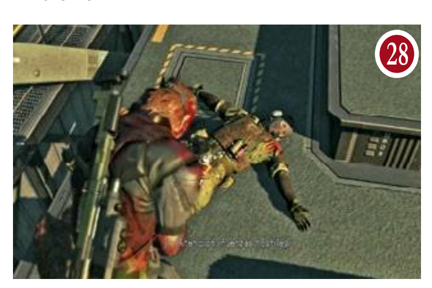
La batalla en sí no tiene mucha ciencia: olvídate de todas tus armas (que además no son letales) y tira de CQC. Se merece una buena tunda. La Mamba Blanca te atacará con distintos ataques cuerpo a cuerpo, y lo mejor es esperar a que aparezca el aviso en pantalla (29) para contraatacar. Vamos, que aunque no te apetezca lo más mínimo, lo más recomendable es dejar que el enemigo tome la iniciativa. Pronto se cansará de recibir golpes y huirá.

En ese momento tendrás que perseguirle por distintas zonas del barco. Tranquilo, que a poco que estés atento a sus movimientos, podrás sorprenderle por la espalda. Tras hacer que muerda el polvo, llévale hasta el helicóptero para dar la misión por finalizada. Y si tienes la mejora Fulton pertinente, aprovecha para llevarte a unos cuantos niños...

24-CONTACTO CERCANO

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 95000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Ingeniero extraído.
  - Ingeniera extraída.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extraídos seis nubianos cerca de la zona industrial de Ngumba, puesto de guardia suroeste.
  - Extraídos dos vehículos 4x4.
  - Extraídos cuatro contenedores de materiales de la estación de Munoko ya Nioko, puesto de guardia noreste.
  - Recogido un melocotón africano cerca de la estación de Munoko ya Nioka.
  - Extraído un águila marcial cerca de la estación de Munoko ya Nioka.

Esta misión es relativamente sencilla, pero hay varios factores que pueden hacer que se complique. Además, existe un límite de tiempo. Para llegar al objetivo (el puesto de avanzada norte) puedes atravesar Munoko ya Nioka o utilizar el camino secreto entre las montañas. Los dos prisioneros son retenidos en una tienda, pero el hombre escapará y, si lo encuentra una patrulla, será asesinado. Él es tu prioridad. Después, encárgate de la mujer (30). Pero rápido, o la trasladarán a la estación de Munoko ya Nioka. »







»

25-BUSCA LA VERDAD, PERO VÉNGATE

- •Localización: Región fronteriza Angola-Zaire.
- •Recompensa: 95000 PMB.
- •Objetivos obligatorios:
  - • Extraído el XO de los militantes.
  - • Extraído el comandante de los niños soldados.
- •Objetivos opcionales:
  - • Extraído el prisionero que escapó de la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste. • Extraídos doce niños soldados.
  - • Vehículo utilizado para extraer al comandante de los niños soldados y a los militantes de XO al mismo tiempo.
  - • Recogida una digitalis (púrpura) en la estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia noreste.

En esta misión también vas a lidiar con niños soldado, así que asegúrate de contar con armas no-letales.

Los objetivos son el comandante de los niños 31 y el XO, que está malherido. Como es probable que aún no tengas la mejora de Fulton que permite extraer a los infantes, y como además es imposible usar el Fulton con el XO debido a su herida, te recomendamos que te hagas con un **jeep.** De este modo podrás transportar a los objetivos hasta la zona de recogida del helicóptero y te evitarás tener que dar varios viajes para llevarlos a todos. Por lo demás, recuerda la regla de oro: un niño muerto equivale a una misión fallida.

26-CAZANDO

- •Localización: Región fronteriza Angola-Zaire.
- •Recompensa: 95000 PMB.
- •Objetivos obligatorios:
  - • Eliminado el traficante de personas.
- •Objetivos opcionales:
  - • Detallada la ruta de escape del traficante de personas a partir de un archivo de inteligencia. • Eliminado el traficante de personas antes de que llegara al campo de Kiziba.
  - • Extraídos el traficante de heroína y cinco soldados de escolta. • Extraídos cuatro prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi.
  - • Extraído un chacal rayado cerca de campo de Kiziba.

Si te das prisa, esta misión se puede completar de forma muy sencilla, pero si tardas demasiado, podrías tener que enfrentarte a todo un batallón.

Nada más comenzar la misión, dirígete a la aldea abandonada de Ditadi. Allí, bajo el mismo toldo que oculta el transmisor de radio, encontrarás un **archivo de inteligencia** que detalla la ruta del traficante. Con información todo resulta más fácil.

Dirígete al oeste para interceptar al objetivo. Verás que va a pie y acompañado por un pequeño grupo de escoltas. 32 Neutralízalo y la misión será un éxito... Fácil, limpio y rápido. Pero **mucho cuidado**. Más vale que no te entretengas con nada, porque si el traficante llega a su destino (el campo de Kiziba) será harto complicado hacerle salir de su escondite.

27-CAUSA PRINCIPAL

- •Localización: Región fronteriza Angola-Zaire.
- •Recompensa: 95000 PMB.
- •Objetivos obligatorios:
  - • Extrae al miembro de la unidad de inteligencia.
- •Objetivos opcionales:
  - • Extrae al miembro de la unidad de inteligencia antes de que tenga un accidente.
  - • Sal del área de misión por tierra con el miembro de la unidad de inteligencia.


31


32


33


34

Esta es otra misión que puede resultar infinitamente más divertida si vas siguiendo las pistas, y que además depara alguna que otra sorpresa.

Si aun así quieres completarla de la forma más rápida posible, esto es lo que tienes que hacer: dirígete hacia el objetivo, pero hazlo por la carretera que tienes justo a la derecha.

Sigue su curso y te colocarás justo en la parte superior del campamento, y si has sido lo suficientemente rápido, verás al miembro de la unidad de inteligencia a punto de montar en un camión 33. Recógelo y sácalo de la zona para completar la misión. Si se te escapa, terminará estrellándose a unos metros (reconocerás el lugar por la gigantesca columna de humo). 34

28-CODE TALKER

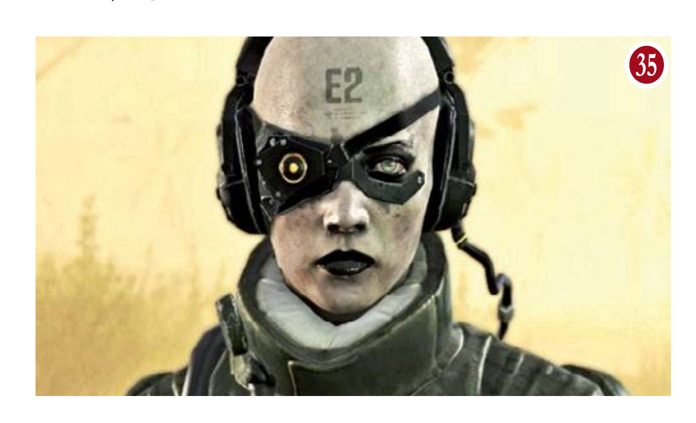
- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 105000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Contacta con Code Talker.
  - Extrae a Code Talker.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extrae a Code Talker sin que sufra daños.
  - Acaba con los Cráneos.
  - Extrae a los Cráneos.
  - Extrae el vehículo blindado que acordona el valle de Lufwa.

Esta es una de las misiones más complicadas del juego, así que prepárate. Asegúrate de contar con un **rifle de francotirador** entre tus armas. Al poco de empezar la misión, saltará un vídeo y tendrás que enfrentarte de nuevo a los **Cráneos**, aunque, en esta ocasión, se componen por un grupo de francotiradoras letales 35.

A grandes rasgos, se trata de la misma situación que viviste con Quiet, pero enfrentándote a cuatro a la vez... Antes de nada, hay que aclarar que este combate es OPCIONAL y que es posible esquivar sus disparos y avanzar hasta el objetivo.

La estrategia es la misma que con Quiet, pero siendo aún más cuidadoso. La francotiradora es tu mejor opción como acompañante, causando enormes daños a las Cráneos. No olvides las gafas de visión nocturna para no perderlas de vista cuando cambian de posición. Procura eliminarlas de una en una, concentrando el fuego. A estas alturas contarás con armas y objetos muy superiores, así que si afinas la puntería y te escondes para evitar sus disparos, sobrevivirás a esta dura batalla.

»


35


36

» **La siguiente parte consiste en infiltrarse en la mansión** en busca de Code Talker 36. Encontrarás fácilmente al anciano accediendo por la puerta trasera: al entrar, justo a la izquierda, verás un pasillo que lleva hasta el objetivo. En cuanto lo recojas, huye del lugar evitando cualquier enfrentamiento.

Si esta parte te resulta demasiado complicada, existe un truco para hacerla más sencilla: ¿recuerdas que es posible saltarse por completo el combate contras las Cráneos? Si lo haces, los soldados que vigilan la mansión serán títeres: una suerte de zombis bastante lentos y muy fáciles de esquivar. De esta forma, rescatar a Code Talker será un juego de niños.

29-ARQUEOBACTERIAS METÁLICAS

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 105000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Acaba con los Cráneos.
  - Extrae a Code Talker.
- **Objetivos opcionales:**
  - Completa la misión sin que te agarre un soldado títere.
  - Extrae a los Cráneos.

Si no fue bastante con enfrentarte (o evitar) a las Cráneos en la misión anterior, en esta toca volver a hacerlo... Con la diferencia de que ahora no hay escapatoria. Vuelve a ser primordial contar con armas de gran potencia de fuego como lanzacohetes, minas, granadas y rifles de francotirador, así como la inestimable ayuda de Quiet, pues los enemigos vuelven a ser los que se protegen con armadura 37. Un aviso importante: **mucho ojo con Code Talker**; los enemigos lo ignorarán, pero si le disparas por error, la misión fracasará.

Este combate es muy similar al de la misión 16, con la diferencia de que transcurre en el aeropuerto de Nova Braga. Eso sí, nada más empezar la misión... ¡Corre! Estarás rodeado y tu única opción será una huida táctica. Aprovecha la confusión para encontrar un punto ventajoso (como un tejado) desde el que atacar a los Cráneos. Recuerda que el momento de hacer daño a estos peligrosos enemigos es en los escasos segundos que estarán indefensos cuando pierdan su armadura. Además, y debido a la disposición del lugar, es muy probable que efectúen ataques cuerpo a cuerpo; lo más seguro es realizar una zambullida y evitarlos, pero si te sientes afortunado, puedes intentar un contraataque para provocar una cantidad enorme de daño.

Por lo general, evita a los soldados títeres a menos que los tengas encima, pues no supondrán un gran problema. Sé persistente y lo terminarás logrando. Y si te resulta demasiado complicado, no lo dudes: pide un ataque aéreo (pero primero ponte a cubierto, claro).

30-SKULL FACE

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 105000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Ponte en contacto con Skull Face
  - Obtén información de Skull Face.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extrae cuatro Walker Gears.
  - Obtén el casete de OKB Zero
  - Extrae siete contenedores rojos de OKB Zero.
  - Extrae tres tanques de OKB Zero.


37


38

El objetivo de esta misión es simple: atraviesa la fortaleza de OKB Zero 38 y llega hasta el final. Pero hacerlo no es tan fácil como decirlo... Se trata de una base gigantesca ocupada por enemigos armados hasta los dientes. Sin duda, será tu mayor desafío sigiloso hasta el momento, y una de las situaciones de infiltración más emocionantes de toda la aventura.

Nuestra recomendación es que elijas: izquierda o derecha. Cada camino presenta sus pros y sus contras, pero lo que no debes hacer jamás es avanzar por la zona central: estarías totalmente expuesto y tarde o temprano un guardia te cazaría.
A nosotros nos ha funcionado mejor la ruta que recorre la parte derecha de la base, pero depende de ti elegir...

En el peor de los casos, existe una táctica que funciona mejor de lo que aparenta: si te detectan, corre sin mirar atrás hasta el final de la fortaleza, donde se activará un vídeo... Y estarás a salvo. Aunque no estaría de más que fueses cogiendo fuerzas para la siguiente misión...

31-SAHELANTHROPUS

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 105000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Destruye el Sahelanthropus.
- **Objetivos opcionales:**
  - Destruye la cabeza del Sahelanthropus.
  - Alcanza al chico que flota con un ataque.

¡Llegó el momento! Toca armarse de valor y enfrentarse al eslabón perdido de la cadena Metal Gear, el ST-84, más conocido como **Sahelanthropus**.

El equipo recomendado para esta misión es, como estarás imaginando, tu lanzamisiles más potente y el traje de batalla. El Sahelanthropus dispone de gran variedad de ataques: ametralladoras, misiles, un lanzallamas...

Pero su ataque más poderoso es sin duda el que efectúa con su **espada-látigo**: tras un pequeño aviso, golpeará el suelo con el artefacto, haciendo que unas gigantescas rocas broten de la tierra. Estas rocas explotan a los pocos segundos, causando enormes cantidades de daño. Lo mejor que puedes hacer es huir despavorido en cuanto veas que el enemigo se prepara para utilizar este ataque 39. Los misiles, por su parte, pueden ser evitados disparando con un arma automática o corriendo entre las piernas de la bestia... Aunque mucho cuidado con está última solución.

Cada vez que te quedes sin munición, te enviarán suministros desde la Base Madre. Sin embargo, es fundamental que aproveches cualquier respiro para hacer pedidos, de forma que nunca te encuentres "vacío". Cuando al Metal Gear le quede poca salud, utilizará nuevos ataques: uno de ellos consiste en situarse fuera de tu alcance y disparar un rayo láser letal. Por suerte, es muy fácil de esquivar y sólo tendrás que esperar escondido tras una roca para continuar la batalla. También realizará una embestida a toda velocidad, con la peculiaridad de que el tiempo se ralentizará. Es justo en este momento cuando desvela su verdadero punto débil: el chico que flota. »


39


40

» **Si le disparas, el Sahelanthropus quedará aturdido** y podrás mandarle un par de misilazos de propina. En algunos momentos de la misión también contarás con el apoyo del helicóptero de ataque, pero debes vigilarlo muy de cerca, pues el ST-84 no dudará en atacarlo. Esta misión puede ser especialmente ardua, sobre todo por la enorme cantidad de misiles que es capaz de aguantar la máquina. Pero sigue nuestros consejos y tarde o temprano te alzarás triunfante.

32-SABER DEMASIADO

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 105000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Extrae al agente de la CIA.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extrae al agente de la CIA antes de que lo descubra el equipo de búsqueda.
  - Extrae a cuatro soldados del equipo de búsqueda.
  - Extrae al piloto del vehículo de transporte.
  - Extrae a dos prisioneros retenidos en la aldea Shago y en el palacio de Lamar Khaate
  - Extrae al soldado soviético que planea ejecutar al agente de la CIA.

Probablemente, una de las misiones más sencillas del juego. Deber por aquello de compensar... Elige a **D-Walker** como acompañante y, nada más empezar, acelera hasta la posición del agente de la CIA (40). Si eres lo suficientemente rápido, los soldados del equipo de búsqueda aún no estarán en la zona y podrás recogerlo y huir a toda velocidad. ¡Misión cumplida!

33-[SUBSISTENCIA] C2W

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 150000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Destruye el equipo de comunicaciones del puesto de comunicaciones este.
  - Destruye el transmisor del puesto de comunicaciones este.
- **Objetivos opcionales:**
  - Identifica el equipo de comunicaciones del puesto de comunicaciones este.
  - Consigue los diamantes en bruto que están escondidos cerca del puesto de comunicaciones este.
  - Extrae a dos prisioneros de la aldea Wialo.
  - Extrae el contenedor de materiales del puesto de comunicaciones este.

Se trata de una misión idéntica a la original, con la diferencia de que empiezas prácticamente desnudo: sin armas, compañero, ni apoyo de helicóptero y equipado con el traje más básico.

Sin embargo, existe una forma extremadamente sencilla de completarla: elige como destino la base objetivo y en cuanto empiezas a sobrevolarla, abre fuego contra las tres antenas de comunicaciones utilizando la ametralladora del helicóptero (41). Destruida la tercera, la misión será un éxito.

34-[EXTREMO] RESPALDAR Y RETROCEDER

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 210000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado un vehículo blindado.
- **Objetivos opcionales:**
  - Eliminados varios vehículos blindados o helicópteros de combate.
  - Eliminados todos los vehículos blindados sin recibir más provisiones o apoyo armado.
  - Asegurada el arma que el camión de transporte llevaba.
  - Extraído un vehículo blindado.


41



42

• Extraídos cuatro soldados que buscaban al prisionero que escapó.
• Extraídos seis prisioneros.
• Extraídos tres tanques.

Exactamente igual que la primera "Respaldar y Retroceder", con la diferencia de que los enemigos serán mucho más duros, agresivos y no hay puntos de control. Y, como en la misión 9, basta con destruir a un objetivo para superarla.

Si has ido desarrollando la Base Madre, es probable que ahora tengas equipo lo suficientemente potente como para destruir varios vehículos sin apenas despeinarte 42.

35-LEGADO MALDITO

•**Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
•**Recompensa:** 125000 PMB.
•**Objetivos obligatorios:**
• Extrae dos contenedores.
•**Objetivos opcionales:**
• Completa la misión saliendo de la zona de conflicto subido a un contenedor extraído con el Fulton • Completa la misión sin que el enemigo descubra que falta un contenedor.
• Determina la posición del soldado a partir de un archivo de inteligencia.
• Extrae al comandante de la fuerza Zero Risk Security que vigila la mansión.
• Recupera los diamantes en bruto robados por el cuervo común cerca del valle de Lufwa, en el puesto de guardia del noroeste.

Para hacer la misión más sencilla, al empezar elige como destino la zona de aterrizaje sur, y desde ahí, dirígete al noreste. Te toparás de bruces con el primer contenedor, vigilado por guardias fuertemente protegidos.

Intenta pillarlos por la espalda y ahógalos hasta dejarlos inconscientes 43 (atráelos hasta tu posición si es necesario). Despejada la zona, extrae el contenedor y dirígete hacia el este, cruzando el puente de madera.

Te encontrarás con el segundo contenedor, también muy bien protegido: sigue el mismo modus operandi que con el anterior, pero ahora, al extraerlo, súbete encima y mantén presionado Triángulo. De esta forma, disfrutarás de una viaje rápido hasta la Base Madre.

36-[CAMUFLAJE TOTAL] HUELLAS DE FANTASMAS

•**Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
•**Recompensa:** 250000 PMB.
•**Objetivos obligatorios:**
• Eliminados todos los Walker Gears.
•**Objetivos opcionales:**
• Extraídos dos prisioneros de la aldea abandonada de Ditadi.
• Extraídos todos los Walker Gears.
• Recogida una digitalis (amarilla) en la aldea abandonada de Ditadi.
• Extraído un camión en la aldea abandonada de Ditadi.

Repetición de la misión 15, pero en esta ocasión, si te descubren habrás fracasado y para empeorar las cosas, el modo reflejo está desactivado. La buena noticia es que si te detectan, volverás al último punto de control. Así que lo mejor es que actúes con el más absoluto de los sigilos: marca a los soldados, arrástrate por el suelo y crea distracciones para desviar la atención 44. Y, por supuesto, ni se te ocurra detonar las cargas de C-4 hasta que no estés a una distancia prudente, fuera del campamento. »





»

37-[EXTREMO] CARAVANA DE TRAIDORES

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 250000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Extraído el camión de transporte.
- **Objetivos opcionales:**
  - Identificada la unidad de escolta. • Identificado el camión de transporte • Eliminados Cráneos • Extraído el conductor del camión de transporte
  - Detallada la ruta prevista de la unidad de escolta a partir de una archivo de inteligencia
  - Escuchadas todas las conversaciones entre el conductor del camión y los soldados del puesto de guardia/puesto de avanzada • Extraídos tres soldados de seguridad de Zero Risk.

Otra repetición de misión, en nivel extremo, lo que supone que el enfrentamiento contra los Cráneos (45) se convierta en un auténtico desafío... O no. Si al activarse la secuencia de vídeo en que salen del camión estás a una buena distancia, las criaturas comenzarán a alejarse del vehículo lentamente. Cuando estén a una distancia prudencial, puedes aprovechar para extraerlo... Y listo.

38-EXTRAORDINARIO

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 130000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Consigue el rollo de película.
- **Objetivos opcionales:**
  - Captura la fortaleza de Spugmay.
  - Consigue el rollo de película antes de que lleguen los refuerzos.
  - Extrae al prisionero retenido en la fortaleza de Spugmay, puesto de guardia este. Extrae un buitre leonado cerca de la fortaleza de Spugmay.

En esta misión la velocidad es fundamental. Debes conseguir un rollo que está escondido en una ubicación aleatoria de la fortaleza de Spugmay, pero si los enemigos lo encuentran antes, lo destruirán y fracasarás.

Lo bueno es que tú cuentas con la ventaja de poder ver el rollo gracias a las gafas de visión nocturna! (46) Por desgracia, la zona estará muy vigilada, pero puedes aprovechar las tormentas de arena para colarte en las narices del enemigo, buscar el rollo y huir del lugar sin que te vean.

39-[CAMUFLAJE TOTAL] SOBRE LA CERCA

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 200000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Ingeniero prisionero extraído.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extraído el ingeniero con la maniobra Fulton a través del agujero del techo del sótano.
  - Extraído el prisionero que conspiraba para escapar de las barracas de Wakh Sind.
  - Extraído el vehículo 4x4 que patrullaba entre puestos de avanzada.
  - Asegurados los planos de las barracas de Wakh Sind.

Para evitarte parte de los problemas de esta misión, elige como destino el punto de aterrizaje más al sur. De esta forma, podrás escalar una grieta en la pared (47) para entrar en la base por el oeste, accediendo directamente al edificio en que espera el científico.

Como la primera vez que realizaste la misión, extráelo a través del agujero del techo, pero antes asegúrate de que no hay enemigos en la zona, o de lo contrario las cosas podrían complicarse...



45



46



47



48

40-[EXTREMO] OCULTO EN EL SILENCIO

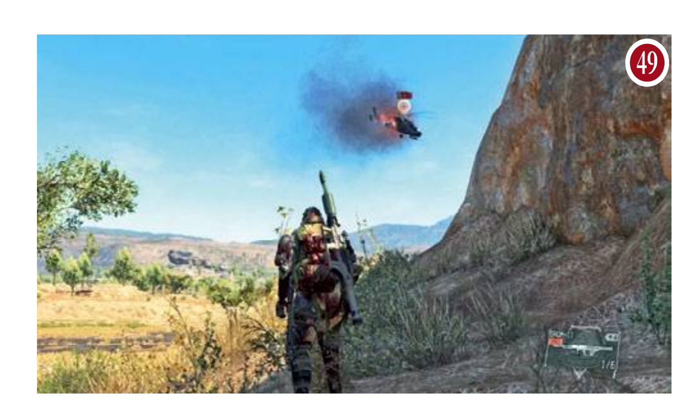
- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 260000.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Quiet eliminada.
  - Determinado qué hacer con Quiet.
- **Objetivos opcionales:**
  - Quiet neutralizada sin usar armas letales.
  - Quiet neutralizada sin ataques con armas de fuego.

Quiet en dificultad extrema es uno de los mayores desafíos de todo el juego. Sus sentidos han sido mejorados al máximo, así que es imposible utilizar el truco de los envíos de suministros, y basta un disparo de su rifle para mandarte a la pantalla de misión fracasada. Necesitarás nervios de acero, paciencia infinita y la ayuda de **D-Dog** para sobrevivir a este combate. Si pretendes acabar con ella en un duelo de francotiradores, tendrás tan solo 2 segundos de intervalo entre cada uno de sus ataques para apuntar y disparar 48. Como **técnicas alternativas,** puedes intentar colocar minas en las posiciones a las que se desplaza o utilizar el brazo por control remoto para asestar varios golpes adicionales. Suerte.

41-GUERRA SUBSIDIARIA SIN FIN

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 140000.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Destruye el helicóptero de combate.
  - Destruye dos tanques.
  - Destruye dos vehículos blindados.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extrae dos tanques y dos vehículos blindados.
  - Extrae al comandante de la columna blindada.
  - Consigue los diamantes en bruto escondidos por el comandante de la columna blindada.
  - Consigue el plano que está en el helicóptero de combate.

Para evitar mayores problemas, en lugar de atacar directamente a los objetivos, intenta un enfoque sigiloso y trata de extraerlos. No te supondrá demasiados problemas, y en el peor de los casos, puedes seguirlos hasta su destino y "fultonearlos" cuando aparquen. Eso sí, necesitarás un **lanzacohetes** obligatoriamente para acabar con el helicóptero... 49 Y si puede ser de un sólo misilazo, mejor que mejor. »



49



50

» 42-[EXTREMO] ARQUEOBACTERIAS METÁLICAS

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 300000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Acaba con los Cráneos.
  - Extrae a Code Talker.
- **Objetivos opcionales:**
  - Completa la misión sin que te agarre un soldado títere.
  - Extrae a los Cráneos.

Si esta misión ya era complicada en su versión normal, en extremo puede ser un auténtico infierno. La mejor táctica es subir al tejadillo que hay justo al lado del radar antiaéreo 50 y atacar sin piedad a los enemigos utilizando tu rifle de francotirador más potente. Desde esta posición, lo tendrán más complicado para acertarte, pero eso no significa que puedes quedarte quieto.

Otra opción es provocar sus ataques cuerpo a cuerpo, pues los contraataques les harán muchísimo daño. Y si has desarrollado el rifle Mariposa Pecaminosa para Quiet, prácticamente podrás dejar que ella solita acabe con los enemigos.

43- LUCES, EN LA MUERTE

- **Localización:** Base Madre (Aguas de las Seychelles).
- **Recompensa:** 75000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Identifica a la persona que envió la transmisión.
  - Elimina a los infectados.
- **Objetivos opcionales:** ninguno.

Esta misión es totalmente lineal y no tendrás problema alguno para superarla. Sólo tienes que seguir las indicaciones que te vayan dando, por muy duras que sean 51.

Ahora bien, hay que señalar un punto muy importante. Un momento clave de la trama, y es que si al finalizar esta misión tu vínculo con Quiet está al máximo, la francotiradora te abandonará. Y debido a una cadena de acontecimientos, no podrás volver a contar con ella en esta partida.

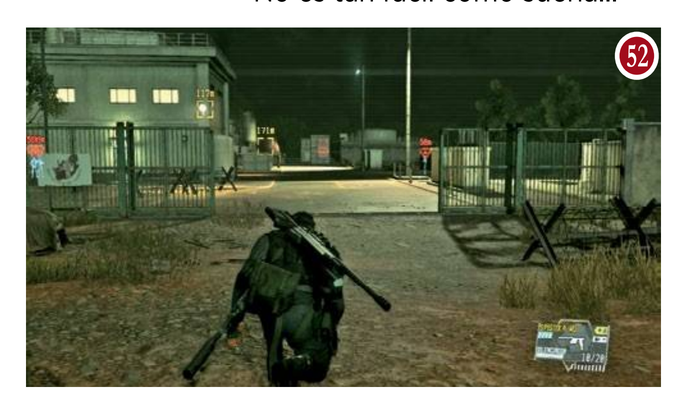
Si no quieres que esto suceda, existe una solución: debes utilizar el diseño Mariposa (frente) en tu emblema, lo que bloqueará las misiones finales de tu aliada.

44-[CAMUFLAJE TOTAL] OSCURIDAD TOTAL

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 150000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Desactivada la bomba de transferencia de petróleo.
  - Destruido el tanque separador de agua y de petróleo.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extraídos cuatro niños soldados que reciben entrenamiento en la aldea Masa.
  - Salido de la zona de misión antes de que se acordonara el campo petrolífero de Mfinda.
  - Extraído el buitre orejudo que deambulaba en la aldea incendiada • Extraídos cuatro Walker Gears al acordonar el campo petrolífero de Mfinda.

Tendrás que demostrar que eres un maestro del sigilo. Es mejor que la afrontes por la noche y que te cueles en el complejo por la entrada este 52. Actúa de forma metódica, durmiendo y extrayendo a los soldados que te vayas encontrando. Ve primero a por el tanque: colocar la carga de C-4 activa un punto de control. Luego, ve a la sala de la bomba de transferencia, desactívala, huye del perímetro y detona la carga. No es tan fácil como suena...


51


52

45-UNA SALIDA SILENCIOSA

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 300000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Contacta con Quiet.
  - Elimina a la unidad mecanizada soviética.
- **Objetivos opcionales:**
  - Consigue la casete de Quiet.
  - Extrae siete tanques y siete vehículos blindados.
  - Completa la misión sin que Quiet reciba daños.

Para que esta misión esté disponible, tu vínculo con Quiet debe estar al máximo y tienes que haber completado la misión 43. Aparecerá en la lista la secundaria 150, tras la cual empieza esta misión cargada de acción. La prueba es que nada más empezar te darán un lanzacohetes. Y la estrategia a seguir es simple: ignora a los soldados y acribilla a los oleadas de vehículos blindados 53.

Como es habitual en estos casos, es recomendable que pidas envíos de suministros a menudo, aunque de vez en cuando Quiet lo hará por ti. Olvida la idea de colocar minas, apenas tendrás tiempo y es muy complicado adivinar el camino que van a seguir los tanques. Si te resulta demasiado complicado, prueba a pedir un ataque aéreo.

Tras acabar con el batallón y contemplar una escena alucinante, te darán la oportunidad de abandonar el lugar en helicóptero. ¡No lo hagas! Sigue las pisadas en la arena parar ver el **verdadero final** de la misión.

46-VERDAD: EL HOMBRE QUE VENDIÓ AL MUNDO

- **Localización:** Hospital en algún lugar de Chipre.
- **Recompensa:** 0 PMB.
- **Objetivos obligatorios:** ninguno
- **Objetivos opcionales:**
  - Eliminados seis soldados en la entrada del hospital
  - Descargados 20 disparos o más sobre el hombre de fuego.

Esta es la última misión principal de la historia y el **VERDADERO final** 54. No entraña ninguna complicación y te resultará sospechosamente familiar... Limítate a seguir las instrucciones que se muestren en pantalla. ¡Enhorabuena!

47-[CAMUFLAJE TOTAL] LA ECONOMÍA DE LA GUERRA

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 340000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado el oficial de la FPA.
- **Objetivos opcionales:**
  - Identificado el traficante de armas
  - Identificado el oficial de las FPA.
  - Extraído el oficial de las FPA.
  - Extraído el traficante de armas.
  - Escuchadas todas las conversaciones entre el traficante de armas y el oficial de las FPA.
  - Asegurado el plano que llevaba el helicóptero de combate.
  - Extraído el contenedor de materiales en el hangar del aeropuerto de Nova Braga.

¿Recuerdas la táctica que hacía tan sencilla esta misión en su versión original? ¡Pues sigue siendo igual de efectiva! Equipa tu **mejor rifle de francotirador**, espera a que tenga lugar la reunión entre el traficante y el oficial y listo. Disfruta del rango S más sencillo de la historia.

»


53



54

» 48-[EXTREMO] CODE TALKER

- **Localización:** Región fronteriza Angola-Zaire.
- **Recompensa:** 340000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Contacta con Code Talker.
  - Extrae a Code Talker.
- **Objetivos opcionales:**
  - Extrae a Code Talker sin que sufra daños.
  - Acaba con los Cráneos.
  - Extrae a los Cráneos.
  - Extrae el vehículo blindado que acordona el valle de Lufwa.

Si decides enfrentarte a las Cráneos de esta misión por la vía legal, prepárate para una de las misiones más complicadas de todo el juego 55.

Nuestro consejo es que las evites, facilitando así la siguiente parte de la misión. Si aun así quieres luchar, existe un método "ilegal" que facilita las cosas: solicita el envío de una tanque y líate a cañonazos con las francotiradoras. Sucio, pero efectivo.

49-[SUBSISTENCIA] FUERZAS DE OCUPACIÓN

- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 340000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Eliminado el coronel.
  - Eliminados todos los tanques.
- **Objetivos opcionales:**
  - Asegurados los planos de despliegue.
  - Extraído el coronel.
  - Eliminados el coronel y todos los tanques antes de que llegaran al fuerte de Smasei.
  - Extraído el prisionero en la aldea Sakhra Ee.
  - Extraídos todos los tanques.

Esta misión se convierte en una auténtica pesadilla en el modo subsistencia... A menos que sepas exactamente qué hacer.

Elige el punto de aterrizaje al oeste y, en cuanto comience la misión, corre a toda velocidad por la carretera en dirección norte. Tendrás que atravesar un campamento enemigo, pero lo mejor que puedes hacer es ignorar sus ataques y seguir tu camino sin problemas.

Si sigues el curso de la carretera, no tardarás mucho en ver una pequeña casa a la derecha 56; al entrar en ella, se activará la salida del convoy a escasos metros de distancia. Ha llegado el momento, sal de tu escondite, deja que el tanque te vea y aprovecha el momento de confusión que se producirá para extraer a todos los vehículos. Misión cumplida.

50-[EXTREMO] SAHELANTHROPUS

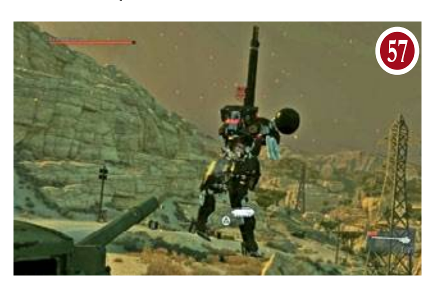
- **Localización:** Afganistán, Norte de Kabul.
- **Recompensa:** 410000 PMB.
- **Objetivos obligatorios:**
  - Destruye el Sahelanthropus.
- **Objetivos opcionales:**
  - Destruye la cabeza del Sahelanthropus.
  - Alcanza al chico que flota con un ataque.

Llegamos a la última misión principal, y no es otra que el enfrentamiento cumbre del juego en su máximo nivel de dificultad. Poco podemos decir más allá de los consejos que te dimos la primera vez que te enfrentaste al **Sahelanthropus**: ármate de valor (y con tu lanzamisiles más potente), aprende a identificar los ataques más peligrosos para saber cuándo huir y pide suministros en los momentos de respiro (que no serán muchos...).

Existe una estrategia, aunque peligrosa. Por la zona verás varios vehículos de combate; si tienes suerte, podrás utilizarlos para dañar gravemente al Metal Gear 57 y si no, te servirán para estar protegido unos segundos. Esta batalla te llevará muchos intentos, pero es posible completarla. ¡Ánimo!


55


56


57

OBJETOS CLAVE

NOMBRE	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO	EFECTO
Recompensa de los niños	Completa la misión 18.	Te permite desarrollar la Pistola de agua.
Manual de primeros auxilios	En la aldea Masa tras completar la misión 18.	Te permite desarrollar TÁCTICA (FULTON).
Certificado master (Marcar)	Marca a 500 objetivos.	Te permite distinguir a los soldados enemigos de los señuelos.
Certificado master (Caja)	Recoge todas las facturas en Afganistán o África	Te permite desarrollar la CAJA CART. (IMPERMEABLE).
Certificado gran master (Caja)	Recoge todas las facturas, tanto en Afganistán como en África.	Te permite desarrollar la CAJA CART. (HUMO).
Certificado master (Fulton)	Extrae con éxito 500 objetivos.	Te permite desarrollar la mejora de grado 3 del dispositivo Fulton.
Certificado gran master (Fulton)	Extrae con éxito 1000 objetivos.	Te permite desarrollar la BALISTA-F.
Caracola marina	Completa la misión secundaria 113.	Te permite desarrollar el Molotov y la mejora del Fulton compatible con niños.
Machete de Skull	Completa la misión 29.	Te permite desarrollar el BRAZO DE TAREA MC.
Recuerdo de Strangelove	Completa la misión secundaria 143.	Te permite desarrollar la Pañoleta.
Hombre de Fuego (cadáver)	Completa la misión secundaria 144.	Te permite desarrollar el FURICORN.
Informe sobre Quiet	Mira el vídeo en el que interrogan a Quiet o completa la misión 40.	Te permite desarrollar el XOF GRIS.
Pañuelo	Completa la misión 40.	Te permite desarrollar el SNIPER WOLF.
Notas de investigación de Emmerich	Mira el vídeo en el que Emmerich es enviado al exilio.	Te permite desarrollar el Camuflaje sigilo.
El nombre código: Big Boss	Completa la misión 46.	Te permite desarrollar la Chaqueta de cuero.
Certificado master (Estándar)	Completa todas las misiones (salvo las de dificultad elevada)	Te permite desarrollar el CYBORG NINJA.
Certificado gran master (Estándar)	Completa todas las misiones (salvo las de dificultad elevada) con rango S.	Te permite desarrollar el RAIDEN.
Certificado master (Élite)	Completa todas las misiones (incluidas las de dificultad elevada).	Te permite desarrollar el NAKED (PLATEADO) y el BRAZO BIÓNICO (PLAT.).
Certificado gran master (Élite)	Completa todas las misiones (incluidas las de dificultad elevada) con rango S.	Te permite desarrollar el NAKED (DORADO).
Estrella de Belén	Completa la misión 46.	Te permite desarrollar la PAÑOLETA (INFINITY).

LOS CASETES DE AUDIO

Hay tres tipos de casetes: información, música y adquiridos. Los de información se consiguen automáticamente al completar una o varias misiones. Ahora te detallamos los que requieren acciones específicas (y ojo, que pueden contener algún spoiler). Las cintas de música son canciones que puedes escuchar en cualquier momento. Los adquiridos tienen distintos efectos especiales cuando se reproducen a través del altavoz del iDroid. Se "gastan". Pero podemos volver a recogerlos.

CINTAS DE MÚSICA

NOMBRE	LOCALIZACIÓN
Heavens Divide	Durante la misión 30, en el ascensor, justo antes de alcanzar a Skull Face.
Koi no Yokushiryoku (Love Deterrence)	En Da Ghwandai Khar, en el edificio en el que encuentras a Miller durante la misión 01.
Gloria	Aeropuerto de Nova Braga, dentro de un edificio del lado este.
Kids in America	Da Shago Kallai, en el exterior del edificio principal.
Rebel Yell – 1999 Digital Remaster	Base de paso de montaña, justo al oeste del puente.
The Final Countdown	Qarya Sakhra Ee, en un pequeño edificio del lado este de la aldea.
Nitrogen	Central eléctrica Serak, en el edificio situado más al norte.
Take on Me	Puesto de avanzada de Yakho Oboo, en una habitación del ala oeste.
Ride A White Horse	Palacio Lamar Khaate, puesto de guardia norte.
Maneater	Palacio Lamar Khaate, debajo del toldo de la tienda frente al palacio.
A Phantom Pain	Barracas de Wakh Sind, dentro de una de las cabañas del noreste.
Only Time Will Tell	Puesto de comunicaciones este.
Behind the Drapery	Da Wialo Kallai.
Love Will Tear Us Apart	Campamento de la base central de Afganistán.
All the Sun Touches	Estación de Munoko ya Nioka.
True	Mina de Kungenga.
Take de D.W.	Da Smasei Laman, debajo de un toldo próximo al anfiteatro.
Friday I'm in Love	Valle de Lufwa, dentro de la mansión.
Midnight Mirage	Plantación de Bampeve, dentro del edificio situado más al norte.
Dancing With Tears In My Eyes	Aldea abandonada de Ditadi, bajo el toldo a los pies del pico de roca.
The Tangerine	Fortaleza de Spugamy, puesto de guardia este.
Planet Scape	Aldea Sakhra Ee, puesto de guardia sur.
How 'bout them zombies ey?	Bwala ya Masa, dentro del edificio situado más al este.
Snake Eater	Estación de Munoko ya Nioka, puesto de guardia oeste.
204863	Mina de Kungenga, puesto de guardia suroeste.
You Spin Me Round (Like a Record)	Valle de Lufwa, puesto de guardia noroeste.
Quiet Life	Campo petrolífero de Mfinda, dentro del edificio del sureste.
She Blinded Me With Science	Aldea Wialo, puesto de guardia noreste.
Dormant Stream	Fuerte Smasei, puesto de guardia oeste.

Too Shy	Campo de Kiziba, dentro de la tienda, junto al radar antiaéreo.
MGS Peace walker Main Theme	En el sótano de la plataforma de cuarentena durante la misión 43.
The Man Who Sold The World	Completa la misión 46.
Sins of the Father	Completa la misión 30.
Quiet's Theme	Al final de la misión 45, sigue las huellas en la arena hasta que se active una secuencia.

CINTAS DE INFORMACIÓN

NOMBRE	PISTA	CONDICIÓN DE DESBLOQUEO
Quiet 1	La francotiradora Quiet aparece	Completa la misión 07, 08, 09 o 10 y escucha una conversación de radio sobre Quiet, o al inicio de la misión 11.
Interrogando a Huey 6	Razones para facilitar la mutación de la Wolbachia 2	Escucha el casete "Razones para facilitar la mutación de la Wolbachia 1" (D-Dog tiene que estar vivo).
El escape de los niños 1	Lo que provocó el escape	Completa la misión 35, la misión secundaria 113 y cualquier otra misión.

CASETES ADQUIRIDOS

NOMBRE	EFECTO	LOCALIZACIÓN
Música de Afganistán	Hace que los soldados afganos se queden dormidos (salvo en fases de alerta).	Barracas de Wakh Sind.
Música de África Central	Hace que los soldados africanos se queden dormidos (salvo en fases de alerta).	Plantación de Bampeve.
Tarareo de Paz	Los soldados deambulantes se la Base Madre van hacia ti y no escapan.	Reúnete con Paz en la plataforma médica de la base.
Tarareo de Quiet	Evita que tus manos tiemblen al sostener un arma en vista de primera persona.	Completa una misión con Quiet con el vínculo al 60%.
Soldado soviético de Afganistán	Cancela el estado de alerta de los soldados afganos cuando sales de su campo de visión.	Aldea Sakhra Ee.
Soldado de FP de África Central	Cancela el estado de alerta de los soldados africanos cuando sales de su campo de visión.	Aeropuerto de Nova Braga.
Soldado con dolor de estómago.	Reprodúcelo cuando estés en un baño para eliminar las sospechas del enemigo.	En diversas aldeas.
Pájaro	Los pájaros no escaparán cuando te acerques y puede eliminar las sospechas del enemigo.	Extrae a un pájaro y mira en la jaula, en la plataforma de conservación.
Cabra	Las cabras no escaparán cuando te acerques y puede eliminar las sospechas del enemigo.	Extra una cabra: busca fuera de la jaula, en la plataforma de conservación.
Caballo	Los caballos no escaparán cuando te acerques y puede eliminar las sospechas del enemigo.	Extrae un caballo: está fuera de su jaula (plataforma de conservación).
Lobo	Los lobos no escaparán cuando te acerques y puede eliminar las sospechas del enemigo.	Extrae a un lobo: está fuera de su jaula, en la plataforma de conservación.
Oso	Los osos no escaparán cuando te acerques y puede eliminar las sospechas del enemigo.	Extrae a un oso: está fuera de su jaula, en la plataforma de conservación.

SECRETOS Y CURIOSIDADES

KEPT YOU WAITING, HUH?
En la misión 01, tras escapar con Miller, te pedirá que digas "esa frase tan famosa". Si pulsas el botón Triángulo, Snake dirá las palabras mágicas.

LAS COSAS FÁCILES
Si vas al puesto de comunicaciones de la misión 04 'C2W' y destruyes todas las antenas antes de empezar la misión, la completarás al instante y escucharás una conversación por radio especial.

¿CUÁNTO CABE AQUÍ?
Es posible cargar hasta cuatro Walker Gears en la parte trasera de un camión, algo que puede ser especialmente útil durante la misión 15...

¡ARRASANDO!
Elementos como árboles y postes de la luz pueden ser derribados si se ejerce la suficiente fuerza sobre ellos (ej.: arrollándolos con un jeep). Pero cuidado, porque estos últimos pueden electrificarte si te caen encima cuando llueve... (1)

Y VUELTA A ARRASAR
Todos los objetos del escenario que pueden ser destruidos (torres de vigilancia, transmisores, postes, puentes, baños...) volverán a aparecer tras completar cinco misiones, al igual que diamantes, plantas y recursos.

¿TE SUENA?
- El enemigo al que tienes que eliminar en la misión 22 es Mosquito, un ex-soldado de la Base Madre que aparecía en *Ground Zeroes*.
- En la segunda planta de la plataforma médica, hay una habitación en la que puedes entrar (2). Dentro espera un viejo conocido...

HABLANDO DE SONAR...
- La cabeza de cerdo que hay en la sala del trono de Eli emite sonidos cuando se la dispara.
- La cápsula de IA (3) dirá frases de *MGS 3* y *Peace Walker* si le aciertas con armas letales. Cuando esté en la Base Madre, tendrás que desarrollar la mejora que atraviesa el cristal para poder producir este efecto.

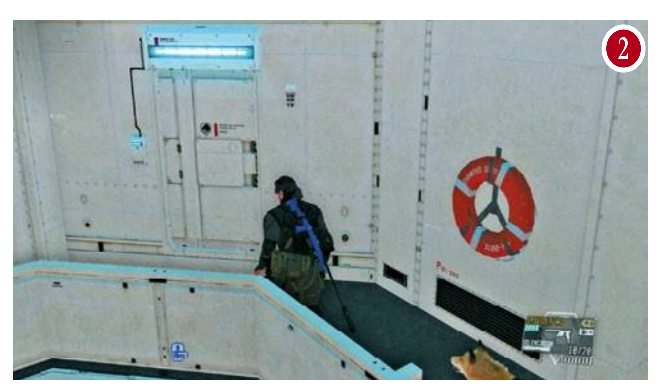
VELAS CON REGULADOR
La intensidad de las velas en la habitación de Code Talker depende de lo cerca que esté el anciano de ellas.

COGE LA CAJA
- Cuando estás dentro de una caja de cartón, puedes pulsar X para ponerte en pie y correr. Al pulsar el botón Cuadrado, además, podrás deslizarte a toda velocidad. (4)
- Al lanzar una granada aturdidora, escóndete dentro de una caja para ser totalmente inmune a sus efectos.

EL TRAJE DE RAIDEN
Con el traje de Raiden, puede correr a toda velocidad y chocar contra soldados para derribarlos durante unos segundos.

¡LÁVATE, GUARRO!
Si pasas cinco días de juego sin ducharte, al volver a la Base Madre se activará una escena que... mejor que descubras tú mismo. Esta secuencia cambiará radicalmente si tu vínculo con Quiet ha alcanzado el 60%.


1


2







SÍ, SÍ, UN JUGUETITO...

• La pistola de agua parece de broma, pero tiene interesantes aplicaciones: si disparas contra aparatos electrónicos (como equipos de comunicaciones) los destruirás al instante 5.

• Al utilizarla contra Quiet, produce un efecto de lo más curioso, que también se puede aprovechar en las batallas contra los Cráneos.

• Al disparar agua a la cabeza de los soldados, los cegarás.

¡ME ATURDES!

• Cuando un soldado pasa por encima de un señuelo, actívalo para aturdirlo.

• Si al activarse el modo reflejo lanzas un cargador a la cabeza del enemigo que te ha detectado, lo aturdirás. 6

• Los soldados se desmayan de pavor al ver a los títeres.

• Si un solado está dormido o aturdido y necesitas despertarlo, pulsa R2 dos veces.

¿UN MÉDICO EN LA SALA?

• Si te hieren de gravedad y vuelves al CCA, Snake tendrá colocado un gotero de suero. Si te hieren gravemente dos o más veces, será una transfusión.

• Las heridas graves reducen tu salud un 5%, pudiendo llegar a un máximo de 30%. A partir del 15%, Snake adopta una postura de cansancio y el tiempo que tu visión está limitada al ser herido también aumenta.

¡EN LLAMAS!

Si estás en llamas, puedes apagarlas haciendo zambullidas o metiéndote en una caja.

¡ME MOJO!

Si Quiet te acompaña y empieza a llover, reaccionará de una forma de lo más... Curiosa.

¿Y EL CRÁNEO?

Si logras extraer a algún Cráneo, aparecerán en las celdas de la plataforma de cuarentena.

DON DE LENGUAS

Cuando reclutas a un soldado que habla un nuevo idioma y lo asignas a una unidad, sus compañeros también aprenderán ese idioma.

VIDA ANIMAL

Las fotos del CCA irán cambiando a medida que completes misiones principales y secundarias, y al extraer distintos tipos de animales.

¿A QUÉ ESTÁS JUGANDO?

Cuando pasas cinco días seguidos sin jugar se activarán distintos vídeos, que varían en función de si te has hecho con D-Dog y de la relación que tengas con el perro/lobo.

¡FELICIDADES!

Si visitas la Base Madre el día de tu cumpleaños (la fecha que introduces al principio del juego), te espera una fantástica sorpresa. 7







Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 203